For Designers 创·设计

Abduzeedo Inspiration Guide

Abduzeedo 灵感指南

与设计大师面对面
多种风格流派完美展现
即刻捕捉创意和灵感

[巴西] Fábio Sasso Abduzeedo团队 ◎著

王军锋 周 尧◎译

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

Fábio Sasso 平面设计师和Web设计师，同时也是著名的Abduzeedo设计灵感与教程网站（www.abduzeedo.com）的创始人。他曾经与人联合创立了ZEE，一家巴西网站设计咨询公司。他来自巴西的阿雷格里港，现居住于加利福尼亚的帕洛阿尔托，在Google工作。

Abduzeedo Inspiration Guide

For Designers创·设计

Abduzeedo灵感指南

[巴西] Fábio Sasso　Abduzeedo团队 ○著
王军锋 周 宪 ○译

人民邮电出版社
北京

图书在版编目（ＣＩＰ）数据

创·设计 : Abduzeedo灵感指南 / (巴西) 萨索, Abduzeedo团队著 ; 王军锋, 周宪译. -- 北京 : 人民邮电出版社, 2012.1
书名原文: Abduzeedo Inspiration Guide for Designers
ISBN 978-7-115-26873-0

Ⅰ. ①创… Ⅱ. ①萨… ②A… ③王… ④周… Ⅲ. ①数字技术—应用—艺术—设计 Ⅳ. ①J06-39

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第245786号

内 容 提 要

本书是一本传播很广的关于设计和数码艺术方面的图书。它介绍了当今数码设计领域的七种核心设计风格，从抽象艺术、复古艺术风格，到插画艺术、照片处理艺术、光效应艺术，最后是矢量艺术和新超现实主义。书中讲述了各个流派的发展起源和背景，并介绍了该风格的主要代表作品，使读者对数码设计领域有更深刻和广泛的了解。另外，本书还包括大量的实例演练，来帮助读者提高实战技巧。

本书适合设计人员、艺术爱好者，特别是数码艺术爱好者阅读。

创·设计：Abduzeedo灵感指南

◆ 著　[巴西] Fábio Sasso　Abduzeedo团队
译　王军锋　周　宪
责任编辑　傅志红
执行编辑　李　盼

◆ 人民邮电出版社出版发行　北京市崇文区夕照寺街14号
邮编　100061　电子邮件　315@ptpress.com.cn
网址　http://www.ptpress.com.cn
北京　印刷

◆ 开本：800×1000　1/16
印张：13.25
字数：156千字　2012年1月第1版
印数：1－3 000册　2012年1月北京第1次印刷

著作权合同登记号　图字：01-2011-3851 号

ISBN 978-7-115-26873-0

定价：59.00元

读者服务热线：(010)51095186转604　印装质量热线：(010)67129223

反盗版热线：(010)67171154

版 权 声 明

献　　辞

本书献给我的父母，他们教导我：只要有爱和努力，一切皆有可能。衷心感谢你们——世界上最棒的父亲和母亲！

致　　谢

时至今日，我仍能清晰地回忆起当时的情形。那是 2006 年 11 月的一个大热天，在巴西的阿雷格里港，当我和生意上的搭档兼好友法比亚诺・梅内盖蒂吃完午饭回去继续工作的时候，发现办公室一片狼藉，我们被盗了——笔记本电脑、显示器和备份光盘都不见了。真是倒霉透了，但是，从此之后，我的生活发生了巨大的变化。

这或许听上去有点匪夷所思，但事实确实如此。如果不是因为办公室失窃，我或许就没有机会写这本书了，也不可能遇到诸多才华横溢的艺术家、设计师，交不到现在这么多朋友。在这些人中有些是我非常好的朋友，他们默默支持着 Abduzeedo 的成长，帮助我完成了这本书。我要感谢的人包括：我忠实的盟友——法比亚诺・梅内盖蒂；第一个在网站注册并发稿的用户——保罗・加布里埃尔；第一个来自德国的国际撰稿人——阿历克斯・帕帕里奥尤；我的好友——保罗・卡纳巴罗；我们的高级编辑——吉赛尔・穆勒，是他规划了本书大部分内容；我的表妹——阿曼达・马塞多，她是个英语教师，一位达摩流浪者；还有，我在加拿大认识的好友——弗朗索瓦・黄，他是位非常有才华的平面设计师。

此外，我还要感谢丽贝卡・古丽珂，她听取了我关于这本书的一些想法，并助我实现了想法。感谢史蒂芬・内森斯-凯丽和利兹・韦尔奇，他们出色地完成了编辑工作。感谢特雷西・克鲁姆和金・斯科特所做的制作和版式设计。感谢 Peachpit/New Riders 出版公司的其他人员，没有他们的帮助，这本书无法付梓。我周围有如此多的杰出人才，对此我表示万分感激！

前　　言

我是 20 世纪 90 年代开始从事平面设计工作的，那时我甚至还不知道有“平面设计师”这样的职位，只知道自己的职责是制作 Logo 和海报版面之类的东西。当时，因特网刚刚在巴西出现，我们获取信息的主要渠道是书籍而非网站。如果你想学习使用最流行的设计软件，如 Photoshop 和 Illustrator，最好的办法是买本软件教程，然后跟着书上的步骤学习。即便当时已有很多这样的书籍，但大部分都仅关注滤镜等技术话题，很少涉及艺术与设计的原则。

当因特网成为信息传播的主要渠道之后，很快就出现了一些帮助我们学习软件的网站和论坛。随着 Web 2.0 技术使博客风靡全球，网络上涌现出了大量分享创意和设计知识的用户和专家，这在一定程度上弥补了书本知识的不足。

2006 年，我创建了 Abduzeedo（www.abduzeedo.com），它是一个致力于分享设计及相关知识的博客。在那之前，我从没想过要创建博客。我哥哥倒是有个博客，他推荐我也建一个，而我却总是找不到任何需要这样做的理由，或许是因为我对博客到底该写什么、谁会来看等问题顾虑太多，担心没有人会喜欢我分享的内容。

我的办公室在 2006 年失窃，丢失了笔记本和两块用于备份文件的硬盘。这次事件使我的思想发生了转变，我开始意识到自己需要异地备份资料，并考虑是否需要在网络上备份工作成果。如果这样做，那么我就不仅仅要在网站上公开发布作品了，还要分享创作过程。Abduzeedo 就这样诞生了——对文件进行备份的需要。这样一来，即便硬盘再次丢失，还有副本存在——为了我，也为了任何喜欢这些内容的人。

经过四年多的经营，Abduzeedo 有了长足进步，远不是当初的个人博客了。它已经成为一个寻找灵感、学习设计及相关软件的地方。我还通过它交到了新的朋友，并见到了自己一直很欣赏的设计师。建立 Abduzeedo 的目标是分享新创意与新技术，还有我在职业生涯中学到的其他知识，特别是那些花了很长时间才明白的东西。

从某种程度上说，这本书是 Abduzeedo 网站的延伸，它把我在网站上提供的设计见解、教学指导和灵感，根据主要的设计风格和思潮流派进行了分类，这些多样的风格和流派产生了今日繁花似锦的设计和插图。

书中的每章都分为四个部分：引言、经典设计、访谈和教程。引言部分介绍当前主要的设计风格和流派的背景知识，主要的风格流派包括：抽象艺术、复古风格、插画艺术、照片处理艺术、光效应艺术、矢量艺术和新超现实主义等。引言是同一章内所有后续内容的背景和基础。

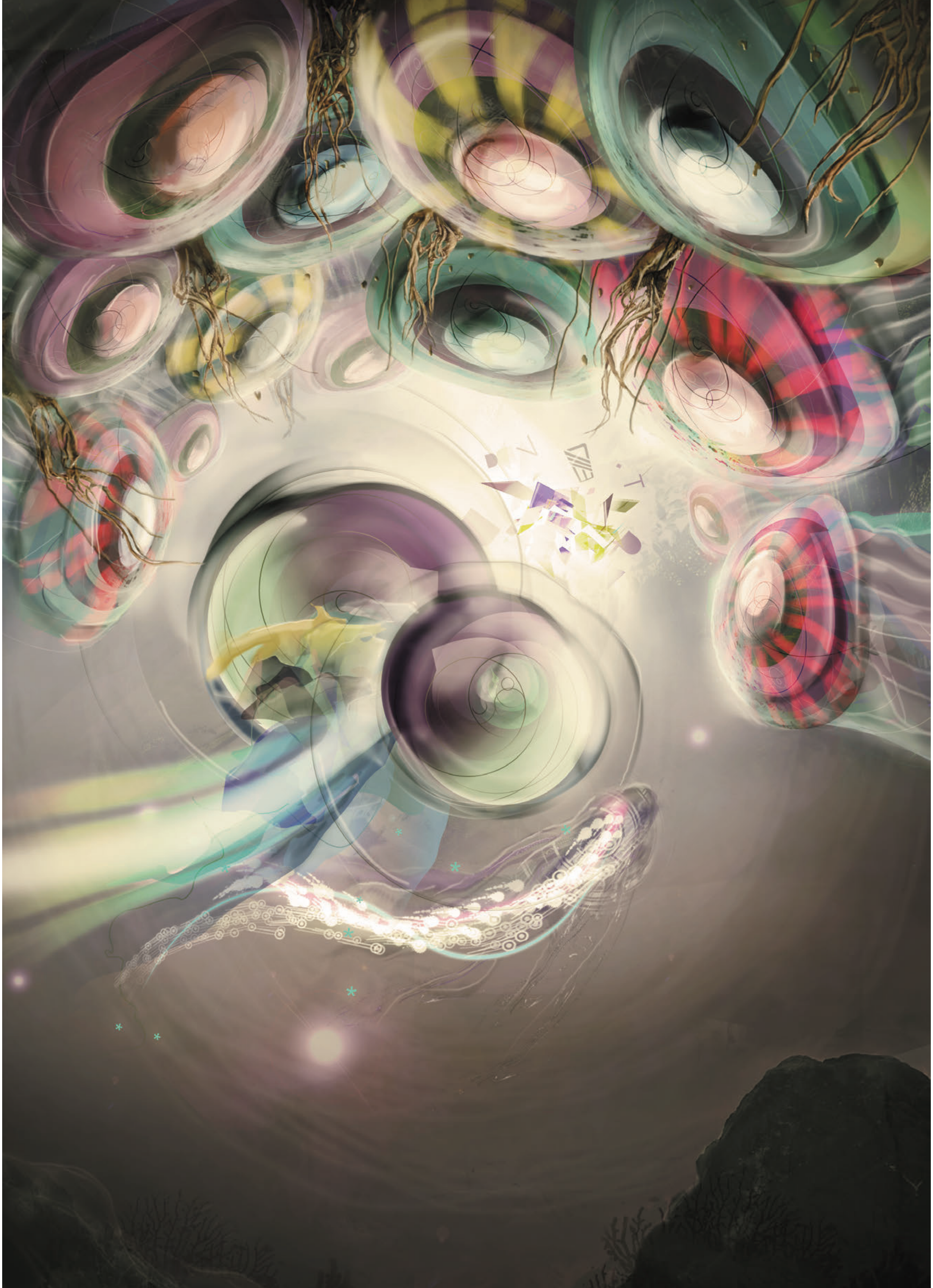
经典设计部分（与引言部分有所重叠）收集了每个流派当前最有趣、最权威的一些设计作品。通过了解其他艺术家在特定流派中发掘出的设计潜能，你能为自己的设计找到很多灵感。

访谈部分引入了其他设计师的观点，就像在 Abduzeedo 网站上那样，并期望以此让你走进风格鲜明的设计师、插画师的内心世界，这些人都已在设计和插画领域成就卓越。访谈过程还能让你近距离了解到他们的事业发展，以及创作过程。

每章的最后是教程，其中一些内容是我撰写的，另外一些则是合著者或其他设计师撰写的。本书将逐步为你呈现插画或设计的创作过程，这会对你创作特定风格的作品有所帮助，并教你如何利用 Photoshop 或 Illustrator 实现设计。

简而言之，这本书正是我自己在上世纪 90 年代刚开始从事平面设计工作时就想要看的，那时我就想寻找一些指导和灵感，给我的艺术和职业生涯提供动力。作为网络资源的补充，这本书正好可以拓宽你的基础知识，并有助你提升才华和技能。

目　　录



第 1 章

抽象艺术

19 世纪末期，很多艺术家都意识到需要创立一种新的艺术形式，以反映技术、科学和哲学等领域内的重大变革。西方艺术自文艺复兴之后已能再现可见现实的幻觉，受此启发，这些艺术家创立了一个新的艺术流派——抽象艺术。抽象艺术这种视觉语言利用形式、色彩和线条创作出了独特的艺术作品，其作品中几乎包括了现实世界中所有的可见元素。我们基本可以把“抽象艺术”定义为简单事物的夸张表现。

1908 年，随着立体主义的出现，第一件抽象艺术作品诞生了。立体主义起源于巴伯罗 • 毕加索和乔治斯 • 布拉克的绘画作品。毕加索创作的第一幅立体派绘画作品则基于保罗 • 塞尚的思想，即大自然所有的事物都可以还原成三种立体图形：立方体、球体和圆锥体。

其他三场艺术运动也促成了抽象风格的形成，它们是：浪漫主义、印象派和表现主义。抽象艺术与这三种风格艺术的区别在于它更自由。早期这些风格的绘画作品都对真实事物的形状和色彩进行了改变，但无法掩盖作品中图像的基本形态，最多只能说它们是部分抽象的。抽象艺术打破了这种传统，它的线条突破了常规，非常自由。

具象艺术在20世纪50年代到60年代得到复兴，同时还出现了新达达主义、概念艺术、新表现主义、影像艺术和波普艺术等艺术流派，这些流派的出现表明当时的社会正处于消费主义时代。在过去的20年里，抽象艺术与具象艺术的区别正变得愈发模糊（具象艺术刚出现时并非如此），不过这却为艺术家的创作提供了广阔的思维空间。



1



2



3

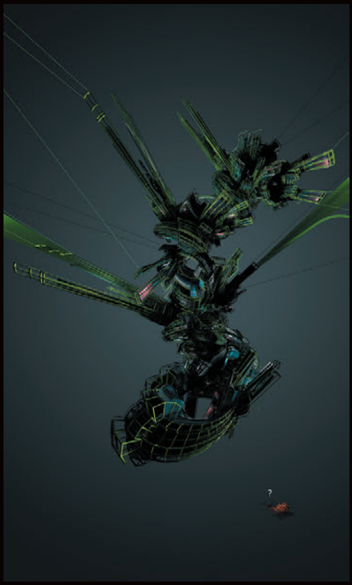


4

1. 迭戈・罗德里格斯，**针**
2. 厄尔・诺布里，**穿透**
3. 厄尔・诺布里，**好奇**
4. 厄尔・诺布里，**妒忌**



1



2



3

1. 厄尔·诺布里，**畸形系统**
2. 厄尔·诺布里，**哈！**
3. 厄尔·诺布里，**忧郁**
4. 厄尔·诺布里，**IRV2**

对于抽象艺术的来源及发展方向，艺术史学家科克·瓦内多在其著作 *Pictures of Nothing* 中阐述了一个有趣的观点：

抽象艺术是由……期翼和渴求所推动的。它反映了人们力图冲破极限，在虚无之地开疆拓土的强烈欲望。在这里，领土尚无归属，处处生机盎然。设计的现代性在一定程度即由此驱策：渴求浸沐于极端之中，涅磐而后重生。值得注意的是，抽象艺术的支持者最初将其当做一种具有秘密宗教性质的文化形态，其永恒的确定性与人类社会中新的整体集体主义（monolithic collectivism）紧密相连，而作为世俗多样性、个体主动性和私人视觉的典型表现，它也应早在 50 年前就被重新提出并发展壮大。现代西方社会将公共文化的命运交由个体的主观意识去演绎，并接受随之而来永久的不确定性、多元性以及无可避免的永无休止毫无结果的争论，抽象艺术正是这一系列现象的主要表现形式。



4

1. 法比奥・撒索，**终结**
2. 埃文・波琳热，**A**
3. 厄尔・诺布里，**思维列车**
4. 厄尔・诺布里，**摇摇欲坠**



1

非现实主义绘画是一种典型的抽象艺术，它从不清晰地呈现作者想要表达的主题，你只能想象作品背后的含义。当前的技术发展赋予了抽象艺术新的表现形式。现在的抽象艺术与数字艺术、计算机艺术、互联网艺术、超现实主义、极简主义、波普艺术、涂鸦艺术以及其他 21 世纪的艺术表现形式密切相联。

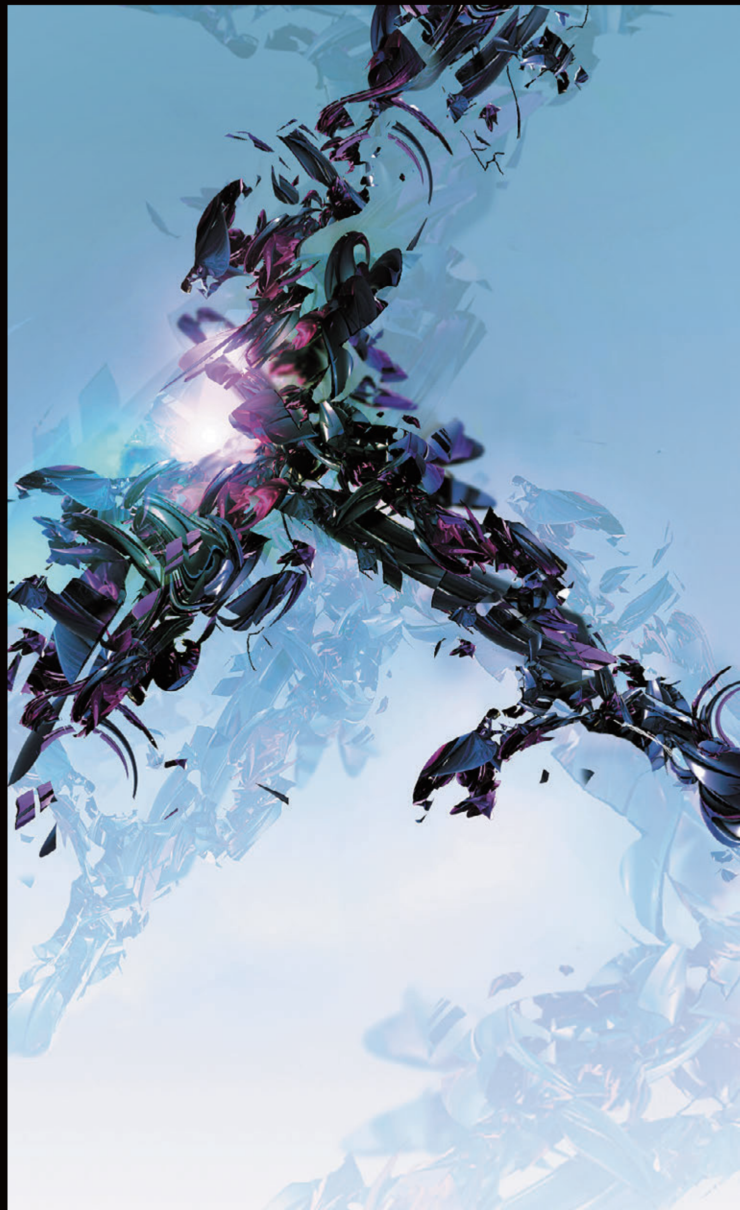
正是由于这些新流派的产生，我们才开始了解到新的艺术家和设计师，他们把抽象艺术融入到了自己的设计和创作中。在利用新计算机软件探索设计的可能性时，这些艺术家能够在保留抽象艺术的根本思想的前提下，把照片、矢量图完美地融为一体，创作出新的“数字化抽象艺术作品”。



2



3



4



1



2



3



4

1. 马特·比尔曼斯，**神之美**
2. 谢尔盖·弗拉索夫，**穿越四海**
3. 谢尔盖·弗拉索夫，**使者**
4. 马特·比尔曼斯，**我命令你动**



1



2

1. 谢尔盖・弗拉索夫，**内心感受**
2. 谢尔盖・弗拉索夫，**看**
3. 谢尔盖・弗拉索夫，**霓虹灯下的生活**
4. 奥利–佩卡・乔海宁，**马戏团的颜色**
5. 谢尔盖・弗拉索夫，**古老的记忆**



3



4



5



1



2



3



4

1. 谢尔盖・弗拉索夫，**斯拉夫**
2. 谢尔盖・弗拉索夫，**本性**
3. 谢尔盖・弗拉索夫，**XXIV**
4. 菲利克斯・阿亨霍，**被吹散的权利**
5. 谢尔盖・弗拉索夫，**XXII**

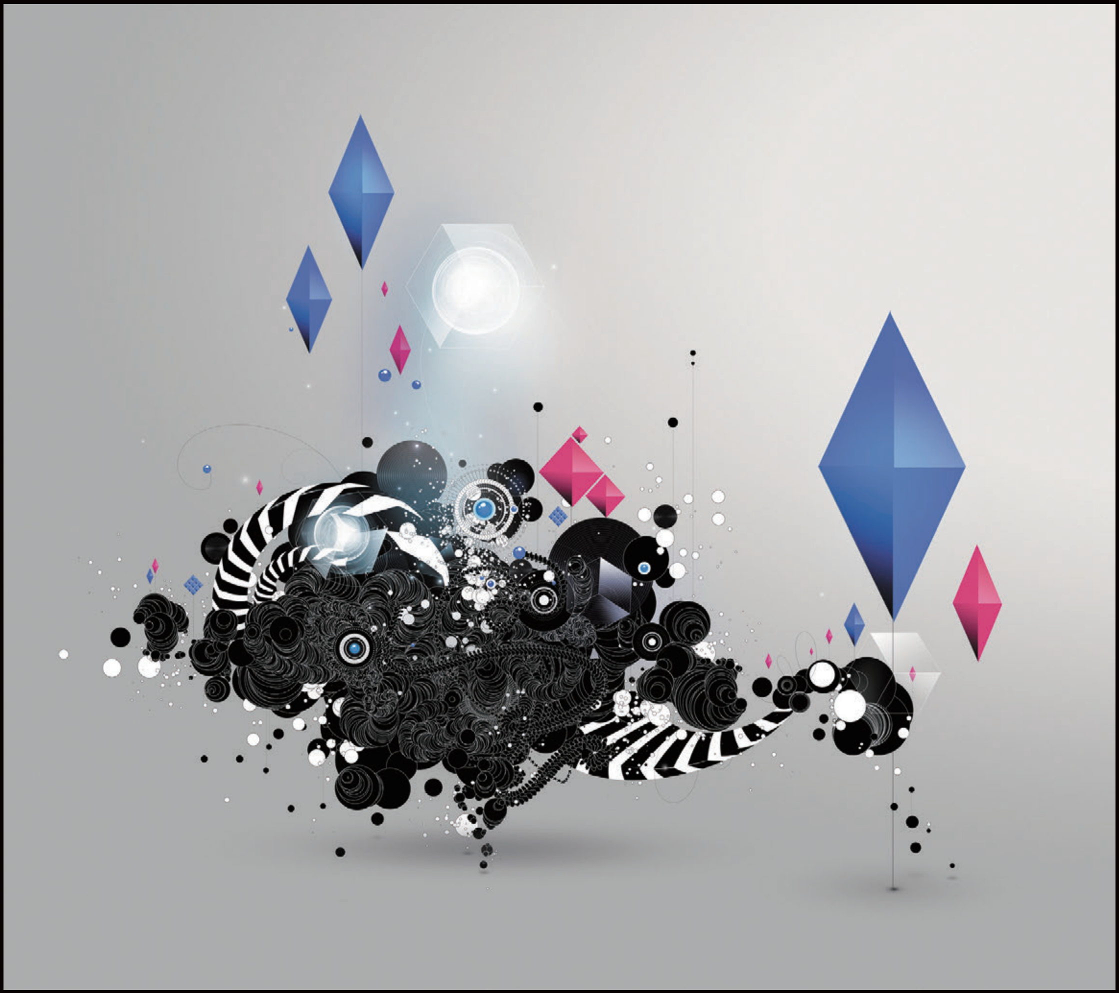


5

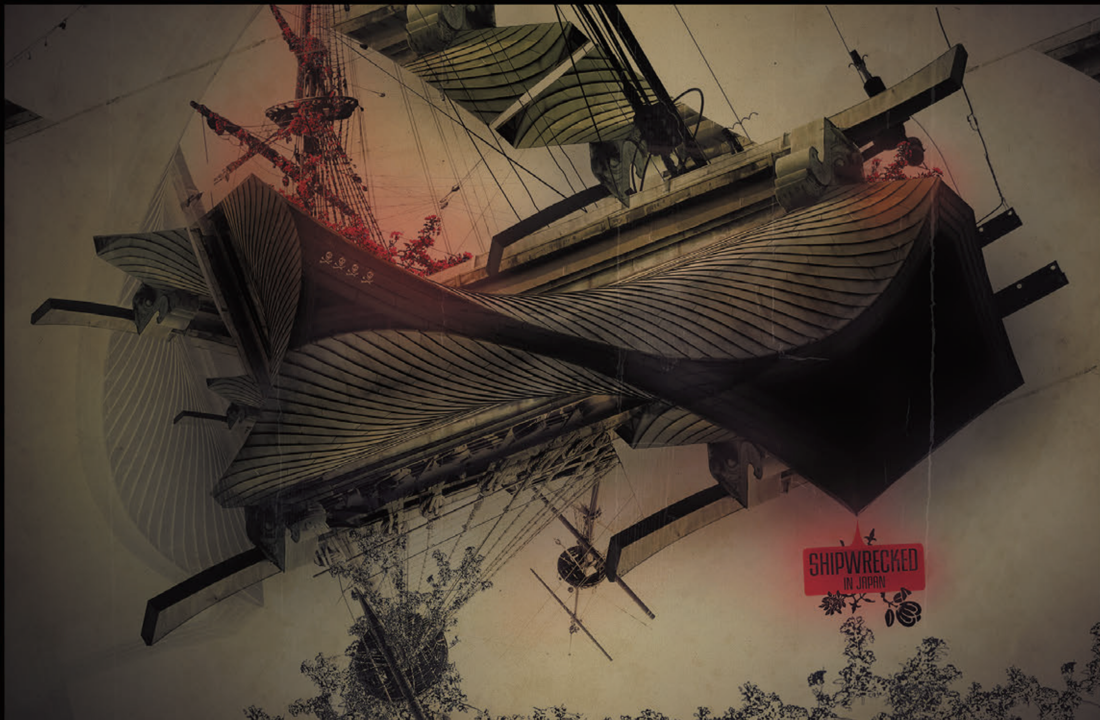
1. 大卫·玛莎，**瞬态1**
2. 大卫·玛莎，**瞬态2**
3. 皮特·哈里森，**在日本**



1



2



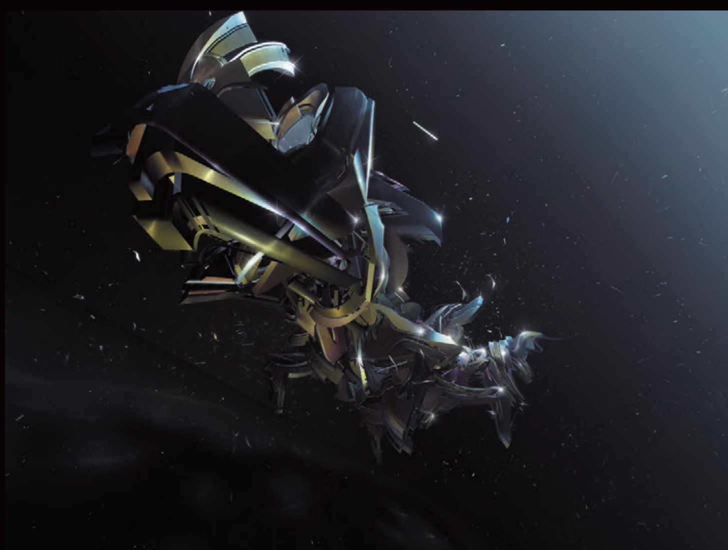


3



1

1. 波图・穆尔托，**黑洞**
2. 杰夫・黄，**大海怪**
3. 杰夫・黄，**永恒**
4. 杰夫・黄，**敛财机器**
5. 杰夫・黄，**广义相对论**



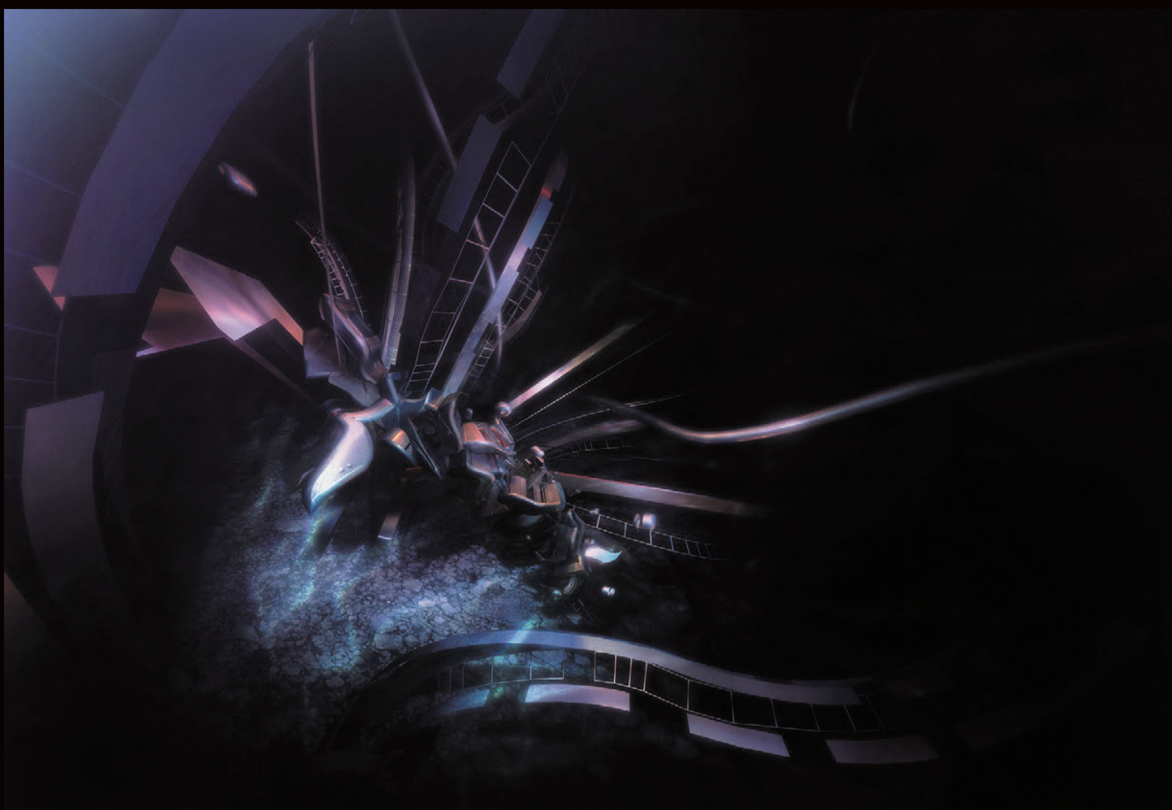
2



3



4



5



访谈

贾斯汀·马勒

贾斯汀·马勒是澳大利亚的自由插画师和艺术指导，现居住在布鲁克林区，他已经从事数字艺术创作十余年。在近四年中，他兼顾独立和在工作室中创作，并做出了非常优秀的作品。

贾斯汀曾为世界上各种类型的公司和出版物创作过插画和概念艺术作品。他是Keystone设计联盟（www.thekdu.com）的核心成员之一、Depthcore团体（2002年6月建立的现代艺术国际组织，参见www.depthcore.com）的创意总监。

你是如何成为一名数字艺术家的？你是否从一开始就把数字艺术作为自己的职业追求？

我很自然就进入了设计行业，没有任何规划。上大学时我学习创意写作和戏剧。数字艺术是我的业余爱好。我非常喜欢它，在开始自己的第一个商业项目之前，就已在此方面进行了数年的创作和实验。我曾在艺术杂志中发布过个人信息及大量作品，很快就因此接到了设计项目，这些经历给我带来了更多的工作机会。不久之后，我就完全成了一个自由职业者。

你的作品风格是如何形成的？什么驱使你探索这种风格？你认为自己作品的主要特点是什么？

我现在创作的作品与当初的作品有着迥然不同的风格。最初，我主要利用三维技术来创作抽象图像。逐渐地，我开始尝试融合不同的设计元素和创作媒介。在 2006 年，我偶然想到用自己的方式来渲染照片，之后就逐渐形成了自己标志性的风格。在很长一段时间内，我都只是用传统的方式处理照片，没有进行过特别的渲染，但在进行专业设计时，我常常利用插画元素进行创作。





你创作的流程是怎么样的?

我的工作过程和疯狂的科学家比较相像：一进入实验室，就开始不顾一切地进行创作。我从不绘制草图，不做计划，甚至不思考创意，只是不停地做东西。当然，如果是客户的项目，就肯定存在客户需求、方案的认同度和设计原则等问题，因此要尽量提高流程效率。但如果是我的个人作品，那么我就只是不停地做东西，然后看看八个小时后我能得到些什么。



电脑对于你的创作过程有多重要?

对于我的创作来说，它是无价之宝，因为我在创作的过程中从头到尾都要用到它。我根本不是那种传统意义上的优秀艺术家，我的视觉创意设计通常都是在数字软件中开始并完成的。没有电脑我做不出任何东西！过去常常困扰我的问题是不会手绘，但一段时间之后，我意识到自己已经通过其他方法创作出了艺术作品，并且是传统方式无法创作出的作品，这或许也就是我作品的特色吧！

能否分流派介绍一下你所仰慕的艺术家或设计师，以及为什么他们在你心目中有如此高的地位?

Depthcore 网站里面的很多作品都让我称羡。尼克 • 安利可以说是数字艺术领域的弄潮者，无论这方面的发展有多快，他总是能从原创性和细节的考虑上先发制人，而这就是我最敬佩的一点。



乔恩 • 福斯特是另外一位我所仰慕的人。我非常敬重他，因为他对抽象艺术非常执着。最近他开始在自己的作品中使用摄影元素，但其最好的作品仍然是由那些精细、漂亮、有机且抽象的形状构成的。现在这个时代用渲染技巧创作出有生命力且非常有趣的作品是非常难的，但他能轻松地做到。

你最引以为荣的作品是哪些？为什么？

我最自豪的是最近为科比·布莱恩特创作的一些作品。我拓展了科比现有品牌的内涵和个性才创作出这副作品，花费了很多心血，我认为这幅作品会作为运动艺术的代表作而存在一段时间。而我是个忠实的篮球迷，创作这幅作品对我来说是非常愉快的，我想最后的结果也反映了我是多么地享受这个过程。

除了钱，你还能从自己的作品中获得其他什么东西？它们对于你有多么重要？

当我满怀创意灵感，看到作品不断地完善，就会感到非常满足。当我看着自己面前的东西，回想起整个创作的过程，就会为自己在其中投入的时间和精力而自豪万分。那是一种非常棒的感觉，能从大量的客户项目和个人作品中体验到那种感觉，我很幸运。











你对刚刚开始从事平面设计的人有何建议？对于想创作与你风格类似的作品的设计师而言，什么样的帮助会比较有用？

我认为从事创意工作最重要的事情莫过于始终忠实于自己的感受，并意识到那些能让你对这份工作充满激情的事物。最重要的是一定要对这份工作有激情，不能欺骗自己。你必须衷心热爱自己所从事的职业，而且说实话，你也要有天赋。

然而，比天赋更重要的是良好的职业道德。没有人能在打开 Photoshop 后的一周内就做出杰出的设计，所有优秀设计师的成功都在于他们在工作上的投入。他们经常连续好几周都要每天工作 12 个小时，而这一切只是在不断地进行创意的尝试和探索，其间毫无报酬可言。他们还要付出代价，吸取教训。很多事是在学校内无法学到的。这是一条漫漫长路，你需要投入很多努力和热情，才能成为该行业的一员。



教程

抽象艺术

在这个教程中，你将学会如何利用计算机设计抽象艺术作品。我们将创作一幅图像，它不受制于现实且与其源图像没有任何可见的相似之处。

步骤1

首先，用 Photoshop 打开一幅模特图像（参见图 1)。这幅图像来自 StockFresh.com 网站——一个付费提供美丽的图片资源的网站，你可以从 http://stockfresh.com/image/706244/pretty-blond-lady 下载这幅图像。

步骤2

在图层面板的下部点击“创建新的填充或调整图层”选项的图标，然后选择“色相 / 饱和度”选项。

把饱和度值设定为 20，为原始图片创建一个灰色覆盖层（参见图 2)。

步骤3

创建一个新图层，把背景层设定为深灰色（#242424)，并放置在原始图片所在层的下方。

现在需要做的是从背景中把模特提取出来。选择工具 > 快速选择工具，选择模特周围的所有主要图素。在选择并清除背景之后，你可以撤销清除，然后利用调整蒙板工具仔细调整模特的头发和身体部位的选择（工具 > 调整蒙板)。

完成蒙板之后，为了把模特的头发染白，再次点击“创建新的填充或调整图层”图标，选择黑白，然后用图层蒙板遮盖模特的头发（参见图 3)。

1



2



3



步骤4

创建一个新图层，将其放置在模特所在图层下方。选择渐变工具，径向渐变，选择前景渐变到透明模式。为前景色选择浅灰色（#7c7c7c），为透明色选择深灰色（#242424）。

在你认为合适的地方应用渐变工具，在模特周围营造出灯光效果。复制该图层，加强背景的灯光效果（参见图 4）。

步骤5

选择椭圆工具（U），绘制一个白色（#ffffff）圆形。用图层面板的混合选项为该层创建一个覆盖层（参见图 5）。

复制白色圆形所在层，使用编辑 > 变形 > 缩放命令缩小该层。把白色圆形所在层放在模特左侧接近脖子和腋窝处。

步骤6

现在我们需要添加另外一幅图像——破碎的玻璃，你可以从 http://creativeoverflow.net/wp-content/uploads/2010/02/Smashed-Glass.jpg 下载。

把破碎的玻璃图像放在模特的正前方，保证图像正好处于中间位置。然后利用图层面板的混合选项将其混合到当前层（参见图 6）。

4



5



6



步骤7

我们可以在模特的右上角再做一些破碎玻璃效果。先复制破碎的玻璃图层，选择编辑 > 变形 > 旋转，把复制后的图形旋转 180 度，为旋转后的新图层添加新的图层蒙板（参见图 7）。

步骤8

再次选取并复制破碎的玻璃图层。为了实现清晰、明快的效果，选择复制的新图层，使用编辑 > 变形 > 缩放命令，将其缩放到图 8 所示大小，然后放置在模特图像的中间位置。

步骤9

这幅作品的创意点在于模特心脏的位置，因此我们需加上一些光线。向作品中添加一副带闪光的图像可以实现这样的效果，访问 www.shutterstock.com/pic-49249912-stock-photo-lens-fare-artististic-effect-isolated-on-black-background.html 可以下载到这个图像。

把所下载的图像放在中间位置，然后用图层面板上的混合选项把图像混合到当前层（参见图 9）。

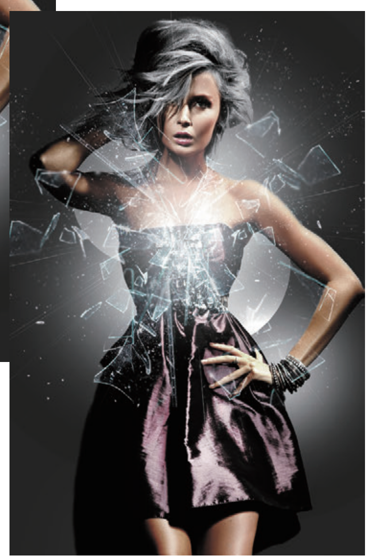
7



8



9



步骤10

创建一个新图层，选择钢笔工具（P），然后绘制一个用来制作玻璃反射效果的图形。选择图层 > 栅格化 > 形状，把新绘制的图层栅格化。创建另外一个图层，执行同样的操作（参见图 10）。

步骤11

这个步骤比较难以描述，但很容易操作。进入图层面板，右键点击任意图层，选择拼合图像，但不保存文件——否则你将会丢失所有图层！用矩形选择工具（M）选择模特的脸，并利用编辑 > 复制命令复制所选内容。

撤销拼合图像操作并保存文件。保存完成之后选择第 10 步绘制的模特左边的玻璃反射效果，通过执行编辑 > 选择性粘贴 > 贴入，把刚才复制的内容贴入到当前图层，根据自己的喜好对作品进行细节调整。通过编辑 > 变形 > 水平翻转命令做出新的反射效果，再通过编辑 > 变形 > 旋转命令进行微调（参见图 11）。

步骤12

这一步中，我们将创建破碎玻璃的背景，此处需要使用破碎玻璃笔刷，你可以从 http://imgs.abduzeedo.com/files/book/brokenglass_brushsample.jpg 下载。

新建一个图层，选择笔刷工具，设定背景色为深灰色（#242424），选择刚才下载的笔刷。用它绘制出你想要的效果，利用图层面板的混合选项把制作好的效果混合到下一层。

通过滤镜 > 模糊 > 径向模糊命令，为笔刷边缘制作出径向模糊效果。把数量设为 1，模糊方法为旋转（参见图 12）。这样就为笔刷的边缘制作出了一些动态效果。

10



11



12



步骤13

现在需要下载一副分形图像，并将其添加到作品中。在 http://greentunic.deviantart.com/gallery/?offset=24#/d1jcykh 可以下载到类似的图像。把分形图像所在层混合到当前层以提取出黑色背景，并把分形图像放置在适当的位置，使其看上去就是模特装束的一部分（参见图 13）。重复以上步骤，直到得到满意结果。

步骤14

为分形图像重复步骤 13 的操作，但要选用不同的颜色，并再次通过调整位置和混合选项做出满意的结果。（参见图 14）

总结

最后，你还可以对这幅作品进行一些修改、润色，以做出自己想要的风格。欢迎来到抽象艺术的世界！

13



14






GTFO

第 2 章

复古风格

“复古”一词来源于拉丁语中的词语前缀 retro，原意为“向后”或“在以往某段时间内”, 特别用来形容那些虽在过去某个时间段流行过，但目前仍然被人们所喜爱的设计风格、趋势、样式等。人们总是会被复古风格深深地吸引，从而把已逝去的时尚元素、服饰、产品、文化等重新带回到我们的视线内，并把这些东西表现得非常酷。2011 年流行趋势中的复古风格源自于 20 世纪 70 至 80 年代，这也体现了它的发展规律：20 至 40 年前的时尚元素被再次带回到人们的视野中。我们可以称这种复古风格或趋势为“怀旧风”或“旧式嘻哈风”，其实这两者的意思是一样的。从色彩搭配到印刷风格，从服饰到乙烯基唱片，从雅达利游戏机（Atari）到科幻电影《创：战纪》（其第一部发行于 1982 年），很多过去流行的事物又重新回到了艺术、汽车、电视、流行服饰、音乐和文化等领域。

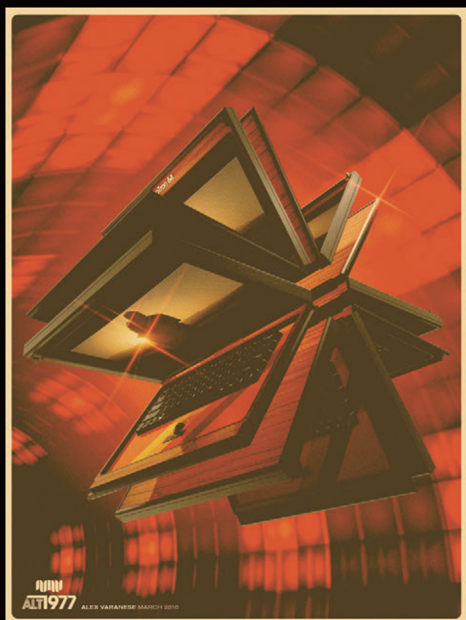
伊丽莎白·E.古费（Elizabeth E. Guffey）在其著作《回溯：复古的文化》（*Retro: The Culture of Revival*）中，深刻阐述了文化与以往流行元素之间的亲密关系：

正如伏尔泰所说，历史从未改变，改变的只是人类对于历史的期待。从某些方面来说，“复古”一词带有普遍的含义，但已然变得有些模糊。在过去的三十年中，它已悄悄地变成了日常用语，很少有人尝试去定义它。人们用它来描述文化的发展倾向和个人对文化的喜好、科学技术的新旧更替以及中世纪风格，“复古”一词的出现频率已超越了某些俚语。

古费的观点极易令人接受，从中我们可以得出，“复古”一词已成为描述某些趋势的流行语。我们有时也会滥用这个词，用它来描述那些并非全新制作，而是把老式、过时的东西进行翻新后得到的东西。这种复兴某种风格的激情源自于人们的怀旧心情，想让那些曾风光一时的设计青春再现。这是一种对于历史的敬畏之情，也是用现代重用历史的复兴运动。



1



2



3

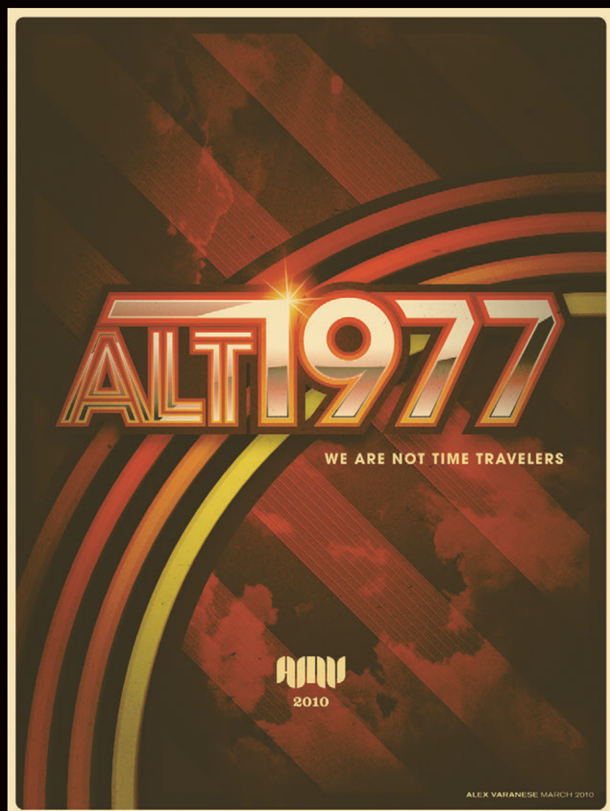


4



5

1. 亚历克斯・瓦拉内塞，**ALT1977移动电话MOBILEVOXX的广告**
2. 亚历克斯・瓦拉内塞，**ALT1977笔记本电脑LAPTRON64的广告1**
3. 亚历克斯・瓦拉内塞，**ALT1977笔记本电脑LAPTRON64的广告2**
4. 亚历克斯・瓦拉内塞，**ALT1977掌上游戏机MICROCADE3000的广告1**
5. 亚历克斯・瓦拉内塞，**ALT1977掌上游戏机MICROCADE3000的广告2**
6. 亚历克斯・瓦拉内塞，**ALT1977的标志**



6



1



2



3

1. 亚历克斯·瓦拉内塞，**ALT1977移动电话MOBILEVOXX的广告**
2. 亚历克斯·瓦拉内塞，**ALT1977的便携式音乐播放器的广告1**
3. 亚历克斯·瓦拉内塞，**ALT1977的便携式音乐播放器的广告2**
4. 亚历克斯·瓦拉内塞，**巴洛克风格作品1**
5. 亚历克斯·瓦拉内塞，**巴洛克风格作品2**
6. 亚历克斯·瓦拉内塞，**密封的都市**
7. 亚历克斯·瓦拉内塞，**访问大都市**
8. 亚历克斯·瓦拉内塞，**文字解码**

设计中的复古风格

“复古风格”体现于当今我们所能想象的所有设计领域，从数码设计到印刷品设计再到网站设计，所有的设计师好像都喜欢使用复古元素。无论是明快的色彩、醒目的表现方式、常规的字体、熔岩灯效果，还是陈旧的图形、直角的边缘、曲线，以往流行的所有元素都再次出现在当前的设计中。

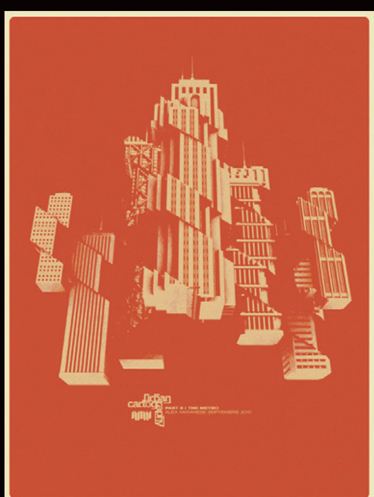
虽然科学技术总是不断发展，开启了新的时代并实现了以往无法达到的设计效果，然而这种趋势却无法阻挡设计师因为怀旧而使用那些曾风靡一时的设计元素。设计师们依然钟爱那些已经过时的风格，如高腰牛仔裤、简单且醒目的图形，还有经典的发型。复古风格总是无处不在，但在过去的几年中却爆炸式地蔓延开来。几个著名的设计师利用著名的老式设计元素为他们的作品营造出怀旧风情。在这个科技迅速发展的时代，设计师仍然使用那些过时的设计元素确实难能可贵。


I HAVE
TO BELIEVE THAT
EVERYTHING SEPARATING
US IS
TEMPORARY
ALEX VARANESE JUNE 2010

4


ICE
SLEET
SNOW
ALEX VARANESE JUNE 2010

5



6



7


ISLANDS
BORDERING NOWHERE AND SEPARATING NOTHING

8

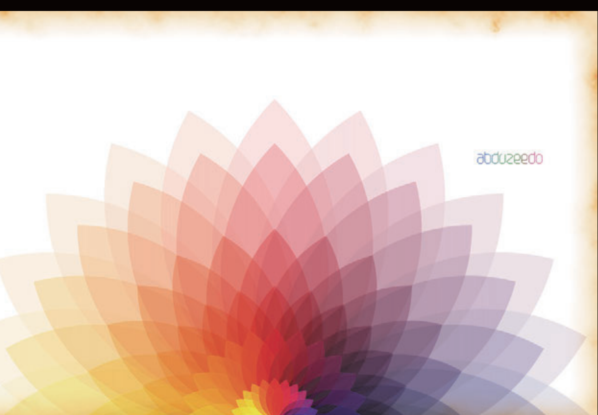
布伦达·德莫迪和特雷莎·布莱斯娜克合作完成的著作 *New Retro: Classic Graphics, Today's Designs* 精准地捕捉到了这种流行趋势：

重新诠释历史是创作引人入胜的作品的最佳方法，且这种方法永远不会失效。即便在当前技术驱动设计的大环境下，仍然会有人从他们所熟悉的图像和印刷风格，特别是 20 世纪的作品中寻找设计灵感。

以上描述如实道出了当前数码设计师的工作现状：我们使用过去的印刷技术和色彩来拯救那些曾经与我们密切的时光。



1



2



3



4



5

6



1. 法比奥·萨索，**80年代的创意**
2. 法比奥·萨索，**花**
3. 法比奥·萨索，**半色调**
4. 热纳罗·德·西亚·科波拉，**堕落**
5. 热纳罗·德·西亚·科波拉，**我爱你**
6. 热纳罗·德·西亚·科波拉，**朋克**


James White | Signalnoise.com

访谈

詹姆斯·怀特

詹姆斯·怀特是来自加拿大新斯科舍省哈利法克斯市的图形设计师兼数码艺术家，同时也是 SignalNoise 工作室（www.signalnoise.com）的创始人，该工作室最近被 Viacom[①]收购。在过去的 11 年中，詹姆斯创作了大量的个人艺术作品，并服务于丰田、耐克、Google、VH1、Armada 双板、《连线》杂志等企业和出版机构，作品曾刊载于美国《数码艺术》（*Computer Arts*）、《数码艺术设计》（*Computer Arts Projects*）和《Photoshop 高级技巧》（*Advanced Photoshop*）等杂志。其作品把漂亮的灯光效果与复古风格融合得天衣无缝，他也因此而声名鹊起。詹姆斯·怀特在创意设计和制作方面有着独到的见解。

① Viacom——维亚康姆集团是美国第三大传媒公司，拥有派拉蒙电视集团以及派拉蒙电影公司等。——译者注





你是如何开始从事数字艺术与设计的？是否从一开始就梦想成为一名艺术家？

我在 4 岁刚刚能拿住铅笔的时候就喜欢到处乱画，上学的时候也常常因为在课堂上画画而惹老师生气。在读 12 年级时，我的辅导员给了我一本新斯科舍省社区大学（NSCC）开设课程的小册子，这所学校位于我的家乡特鲁罗市。在翻阅那本手册的时候，我发现他们提供平面设计的相关课程。在那一刻之前，我从没想过自己可以把创作一些东西作为一项职业。我很快就向这所学校提交了入学申请，并在 1995 年的后半年取得了入学资格。

学习了一年的平面设计课程之后，我开始学习 NSCC 的另一课程——交互技术，在那门课上我学会了一些与科技相关的知识和技能，如 CD-ROM 的使用、视频编辑、录音和动画，最重要的是我学会了搭建网站。毕业以后，我的事业也因为网络的迅速发展而蒸蒸日上，我继续在这个行业里工作了 10 年。

从 NSCC 的册子里读到关于平面设计的描述之前，我从来不知道平面设计是什么，那时我 18 岁。我之所以一直不停地画是因为我喜欢这样做，没有其他任何想法。这种盲目的喜欢直到现在仍然影响着我的个人作品：我这样做，因为我喜欢！

你如何树立自己的风格？是什么驱使你不停地探索这种风格？

直到现在，我的作品风格和表现形式仍然在不停地变化。在 20 到 30 岁之间的十年里，我把大部分的时间都用来创作各种不同风格的个人作品，如漫画插图、儿童书籍插图、雕刻、绘画、传单设计、三维设计、Flash 动画等，我喜欢的东西太多了。虽然从来没有为自己确立一个非常明确的方向，但









我在过去的岁月里尝试了各种不同的设计风格，因而积累了很多经验。我经常在晚上和周末加班。

最后，我还是厌倦了让自己的作品随波逐流，任意发展，我决定建立博客来为自己确定一个持续努力的方向。博客是个非常好的媒介，我可以把自己的作品传到上面，向别人展现自己的灵感和创作过程。

在简单地利用数字绘画技术绘制了类似于头骨之类的静物之后，我决定缅怀一下自己儿时的经历，以此来寻找灵感。作为一个典型的成长于 20 世纪 80 年代的人来说，对于《星球大战》、《变形金刚》和《天龙特工队》等作品给予的影响是难以忘怀的。最主要的还有那时的工作室和广播公司的商标动画。我仍然记得 NBC 那色彩明快的孔雀标志、CBS 的眼睛标志，还有 CBS 的宣传片，我想把这些元素融入自己的作品中去。儿时的岁月中充满了这些视觉元素，在视频网站出现之后，这些东西又再次回到了我的生活中，就像穿越时空一样！

你创作的流程是怎样的？计算机对于你的创作过程有多重要？

我完成所有项目、作品的过程都是从手绘开始的。首先收集所有能激发创意的元素，然后离开计算机，拿起速写本徒手绘制出自己初步的想法。大部分时候都只有关于设计方向的模糊概念，但当我在纸上画出草图的时候，最初的概念就会逐渐变得清晰。有时要画 20~30 幅草图之后才能得到满意的创作方向，然后才会转而利用计算机来创作。

在开始制作时，我先用 Illustrator 绘制出数字草图。对于我的创作来说，这是一个非常重要的环节，它可以让我在完成最后设计之前大致了解色彩和图形元素的构成。在 Illustrator







中可以随意调节图形元素的位置以确定最终的效果，这个过程通常会产生出一些新的想法和意想不到的结果。我甚至会把调整后的矢量图转入 Photoshop 中，然后在它上面做出一些效果来看看可能得到的最终结果。

在绘制出满意的矢量草图之后，才开始在 Illustrator 中绘制最终确定的设计元素（如果需要），然后把所有的元素都转入 Photoshop 中，制作最终的高分辨率文件。在调整好所有矢量图形元素的位置之后，我会导入所有自己想要的图形效果、材质和色彩方案。在 Photoshop 中完成设计时，我会随时尝试新的设计元素，这样可能会得到意想不到的结果！计算机是个非常棒的工具，但如果你太依赖于它，则设计结果可能会显得死气沉沉且寡淡无味。把设计当做绘画，不走寻常路，才有可能创作出佳作！

你钦佩哪些艺术家或设计师?

约瑟夫·穆勒布–鲁克曼、保罗·兰德、贝思、德夫·麦肯、迈克·米格诺拉、谢巴德·费尔雷、斯科特·汉森、德鲁·斯图坦、鲍勃·皮克、乔舒亚·戴维斯、拉夫·麦奎里和查克·安德森，等等。

对于刚刚步入创意设计领域的新人，你有些什么建议?

如果你还在读书，不要只局限于完成老师布置的任务，要利用在课堂上所学到的东西创作并改进自己的作品。做的东西越多，你才能更加熟悉所用的工具，才能更快地拥有一份独一无二的个人简历。走出校园后，不要总是想找着一个雇主或客户再开始设计，而是只要有空闲时间就自己创作，一定不能半途而废。自己的作品才能让你完全自由地发挥创意。这种创作宜早不宜迟，最好现在就开始！

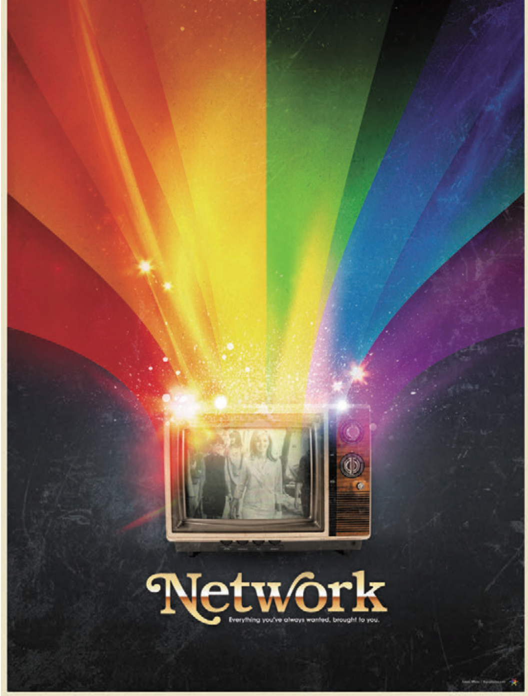




你最喜欢创作的哪个环节？是创作前期，只有想法和创作方向的阶段？还是创作中期，把创意转变为设计作品的制作过程？抑或是创作后期，作品完成之后的审视时段？

当然是中期了！只有初步创意的时候，我还很难把它表达出来。有时我可能已经有了一个创意点，但伴随着 50 个需要解决的问题。那种感觉比较奇怪，既让人兴奋又有点担忧。一旦作品完成，就有一股想把它打印出来挂在墙上的冲动。我喜欢看到自己的作品从屏幕中走出来，被印成海报。然而，我最喜欢的环节是制作过程，无论是当我因为制作结果不太好而懊恼万分，或是因为结果超出预期而兴奋不已时。我总是喜欢回想整个设计流程，品味每个阶段出现问题、解决问题的过程，这样让我获益良多。







除了钱，你还能从工作中得到哪些方面的满足?

我喜欢创意设计！正如前面提到的那样，我几乎在一直不停地画，以前也常常因兴趣的驱使而创作一些非常酷的作品。客户、工作、利益以及其他类似的东西都是我个人创作热情的副产品。就这么简单！得到报酬是不错，但什么都比不上完成自己的作品所得到的满足感——无论是投产了一批 T 恤衫，还是熬了一整夜来完成海报设计。艺术是我追求的目标，永远都是！

对于想创作复古风格作品的人来说，最重要的参考因素是什么?

我总是鼓励那些从事设计的人从他们自己的童年经历中寻找设计灵感。我成长于 20 世纪 70 年代后期到 80 年代早期，这个时间段的经历对我影响很深，我喜欢利用那个时期的一些元素进行创作。去做你喜欢的东西，而不是随波逐流！

我使用了一些那个时期对设计有很大促进作用的元素。上个世纪 70 年代的电视广播公司动画充满了明快的色彩和怀旧的动画，虽然图像技术和摄影质量使这些动画有些粗糙，但它们极大地激发了我的创意。还有 80 年代的唱片封面，就是那些硬摇滚和金属风格音乐的唱片封面，都具有明显的金属效果，还有闪电，这些都是我非常喜欢使用的设计元素。

你认为自己作品的标志性特征是什么?

乐趣！我从来都没有太把自己当回事，或者说我从来不认为自己的作品是非常优秀的设计。这些东西只是我快乐时光的缩影，我在 7 岁时就开始制作那些自认为很酷的东西，这一点到现在都没有改变。我可以谈谈关于流程、效果和色彩之类的话题，但最重要的是用心去做那些你喜欢，让你快乐的设计。


James White | Signalnoise.com


ABDUZEEDO

教程

用Illustrator和Photoshop制作复古风格海报

使用怀旧或是复古效果在当前的设计和插画领域中非常流行。我们也可以看到很多复古风格作品的网站，如dribbble.com。你可以用很多种方法来为自己的作品制作出复古效果，但有一样是必不可少的——“玩”材质效果。

以下这个教程将演示如何创作出一幅具有复古风格的海报。首先绘制一些手稿，然后用 Illustrator 将其数字化，最后在 Photoshop 里为其添加材质和其他效果，创作出完美的复古风格。

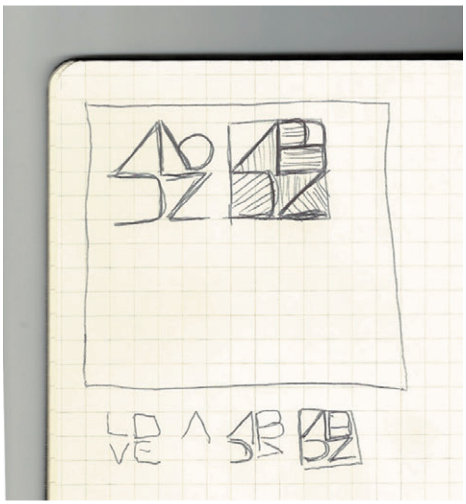
步骤1

在开始新的创作时，我做的第一件事情总是手绘一些创意草图。因为手绘技能有限，我画得不是很好。即便这样我也发现，先绘制手稿是实现创意的最佳方式。这个教程所介绍作品的创意来自于罗伯特•印第安纳（Robert Indiana）的作品 *Love*，原作更偏向于未来主义风格。我们将在这个教程中利用字母“ABDZ”进行创作（参见图 1）。

步骤2

在完成手稿并拥有了清晰的思路后，打开 Illustrator，创建一幅新图像。在完成自己的手稿之后，利用钢笔工具（P）绘制字母 A，其基本形是一个三角形（参见图 2）。然后使用变形工具将其翻转，并绘制出字母 Z 的一部分。继续使用钢笔工具绘制出 D 和 B。

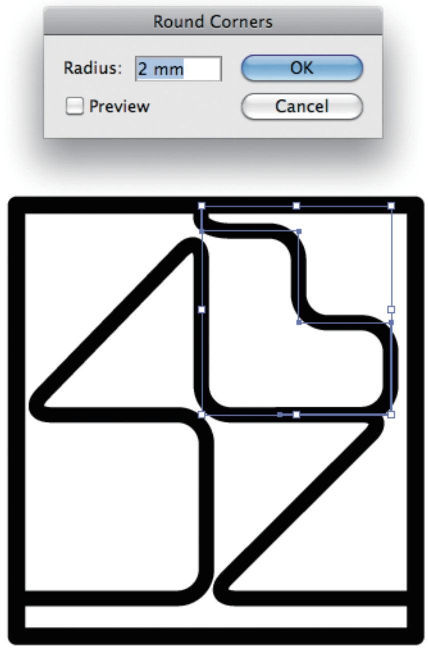
1



2



3



步骤3

在绘制出满意的线条后，为了让字符更加易读，为线条应用 Illustrator 的圆角滤镜[①]，还要调整 A 和 D、Z 和 D、B 和 A 之间的空隙（参见图 3）。

步骤4

此时，ABDZ 四个字母的形状已绘制完成。创建一个矩形，并用浅褐色（#A48A7B）填充。使用钢笔工具（P）绘制字母 B 和 Z 右边的图形，并用黄色（#F7D21E0）填充，以和褐色区域进行区分（参见图 4）。然后用相同的方法绘制 A 和 B 左边的图形，并用浅蓝色（#A1C4E9）进行填充。

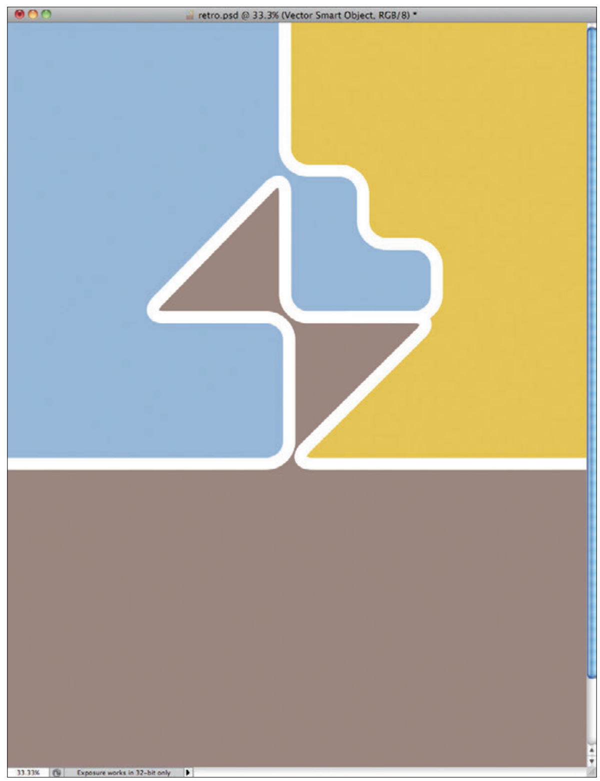
步骤5

现在准备把文件转入 Photoshop 中，在 Illustrator 中复制矢量图，然后将其作为智能对象粘贴到 Photoshop 中（参见图 5）。

4



5



① 菜单选项依次为：效果 > 风格化 > 圆角。——译者注

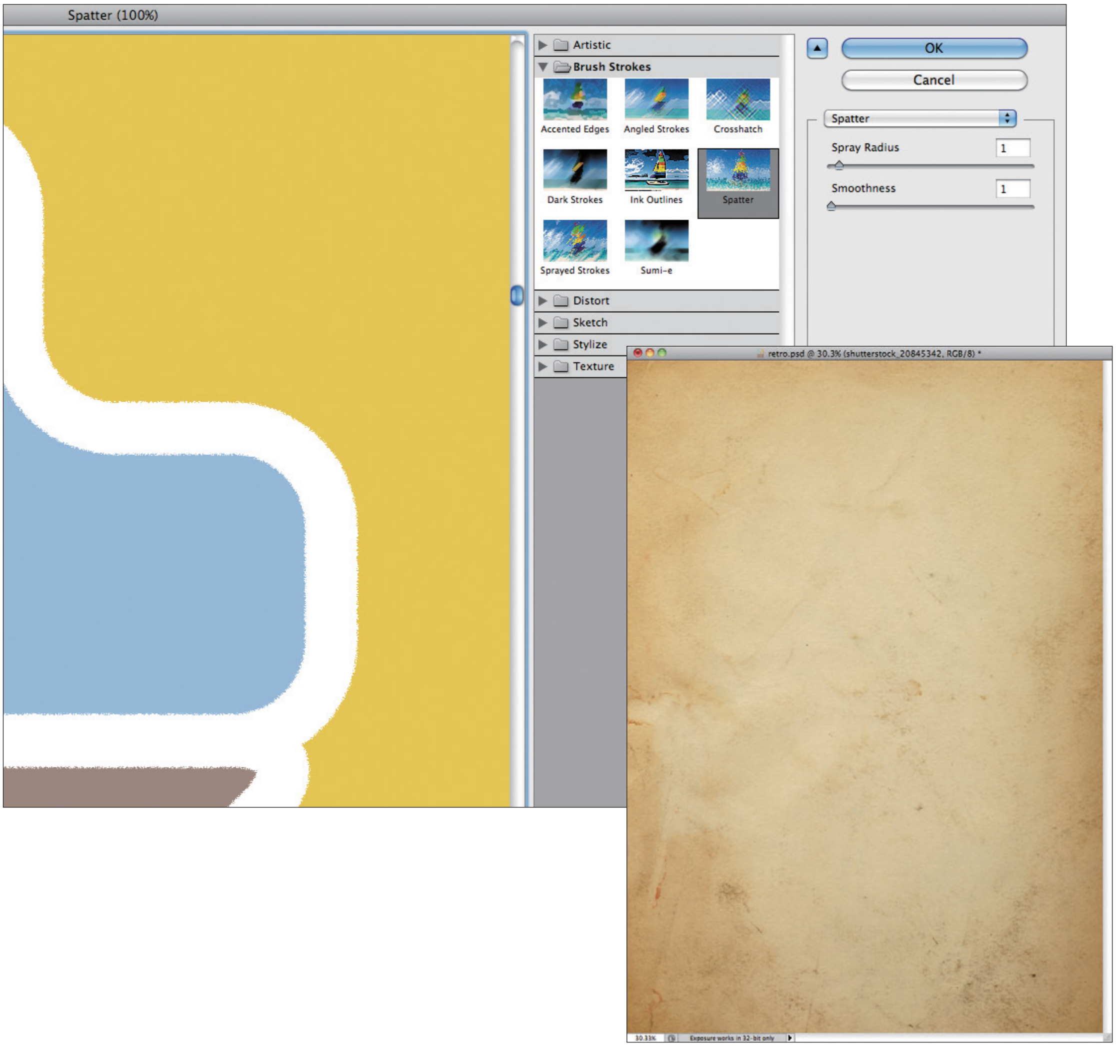
步骤6

选择滤镜 > 画笔描边 > 喷溅。把喷色半径和平滑度都设定为 1（参见图 6）。

步骤7

为了实现古典风格，导入一幅旧纸张材质图片（参见图 7）。我使用的文件来自于 Shutterstock，你可以在 www.shutterstock.com/pic-35221027/stock-photo-old-paper.html 下载。

6



7

步骤8

把旧纸张材质的混合模式改为正片叠底（参见图 8）。

步骤9

现在对作品进行个性化设计。我用文本工具在文件的下部加上了 BlairMdITC 字体的 Abduzeedo 字样（参见图 9），然后选择并复制所有图层，并使用快捷键 Command+Alt+Shift+E（苹果电脑）/Ctrl+Alt+Shift+E（PC 机）把复制所得图层合并为一层。

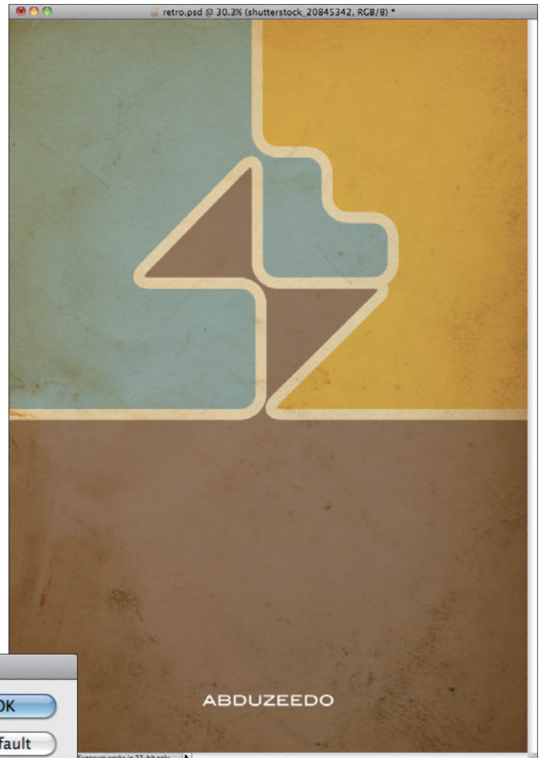
步骤10

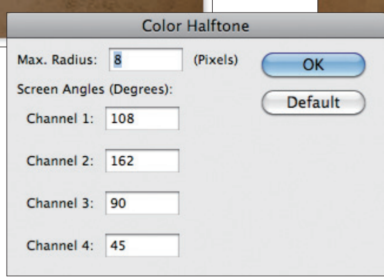
选择滤镜 > 像素化 > 彩色半调，使用默认值（参见图 10）。

8



9





10

步骤11

选择使用以上滤镜效果的图层，将其混合模式改为正片叠底，不透明度为 30%。使用这个图层的目的是为图像添加一些材质效果，让图片看上去像打印出来的一样，（参见图 11）。

步骤12

再次复制所有图层，并把复制所得图层合并为一层（参见图 12）。

11



12



步骤13

在选中合并后图层的情况下，选择滤镜 > 画笔描边 > 阴影线。设定描边长度为 9，锐化程度为 6，强度为 1，并把当前层的混合模式改为柔光（参见图 13）。最后复制此图层，使色彩看上去更加逼真。

步骤14

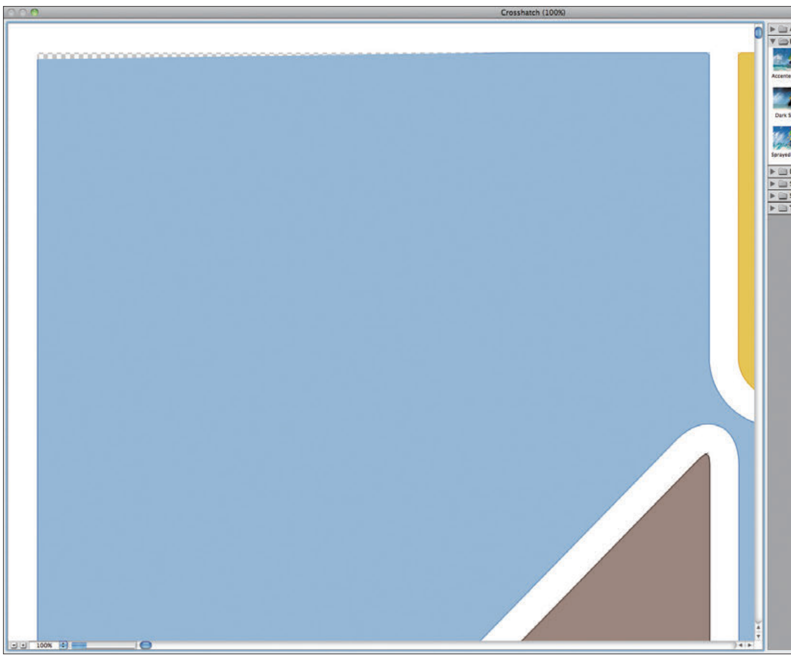
选择图层 > 新调整图层 > 色相 / 饱和度。设定色相值为 –5，饱和度为 –12，亮度为默认值 0（参见图 14）。确保所调整图层位于所有图层的最上方。

总结

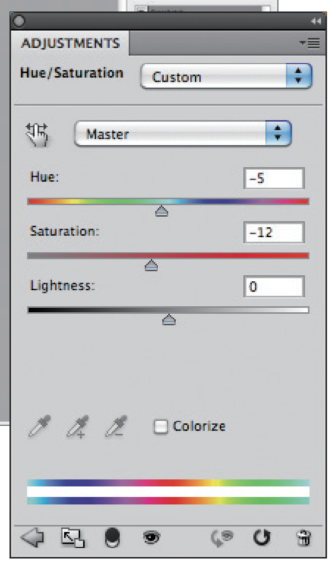
为了让作品拥有复古的视觉效果，必须为其添加一些材质效果，材质对于所有复古风格作品都是必不可少的。有时把中间色调与洗旧色混合起来是种不错的选择，也可以为图层蒙版添加一些杂点，或用笔刷创作新的材质来实现复古效果。有个小技巧就是收集一些旧纸张材质，把它添加到图层的上层，并设定其混合模式为正片叠底——绝对管用！

实现复古效果所要做的就是尝试理解现实生活中的事物，并利用工具在电脑上将其再现出来。但对于激发创意，最好的方法还是使用笔和纸绘制草图。

13



14





第 3 章

插画艺术

插画是用来完善、解释或增添信息的绘画图像，它可以与文字一起传递信息，或仅用来装饰文字。虽然“插画”一词通常指素描绘画、色彩绘画或拼贴画，但配有大篇幅文字的照片也可以当做插画使用。此外，插画也是平面设计最重要的元素之一。

当我们的祖先还生活在洞穴里的时候，插画就已经是人类文化的一部分了。目前最古老的插画——岩石上的雕刻画或粗糙的素描画——就是在洞穴中发现的，它们描绘了当时人类的日常生活。

毁灭
艾德里安·罗梅罗

古埃及人创作出了最古老的插画出版物——死亡之书（*The Book of Dead*），其中包括宗教仪式、符咒，以及指导亡灵走向来生的步骤。

从罗马帝国后期，基督教时代的早期开始，一直延续到1450年印刷书籍的问世之前，僧侣和其他艺术家都隐居在修道院的缮写室或工作间里创作内容丰富、包含有精美插画和装饰元素的书籍，这类书籍被称为“泥金装饰手抄本”（illuminated manuscript）。

用来装饰手抄本的闪光泥金页给人留下了深刻的印象，其中的每个字好像都金光闪闪。那些美化手抄本页面的艺术家和插画师被称为“书稿彩饰者”（illuminator）。

1. 埃文·梅迪亚，**过度**
2. 卡洛斯·莱尔玛，**脑**
3. 卡洛斯·莱尔玛，**Chikita Violenta乐队演唱会的宣传海报**
4. 卡洛斯·莱尔玛，**女法官**



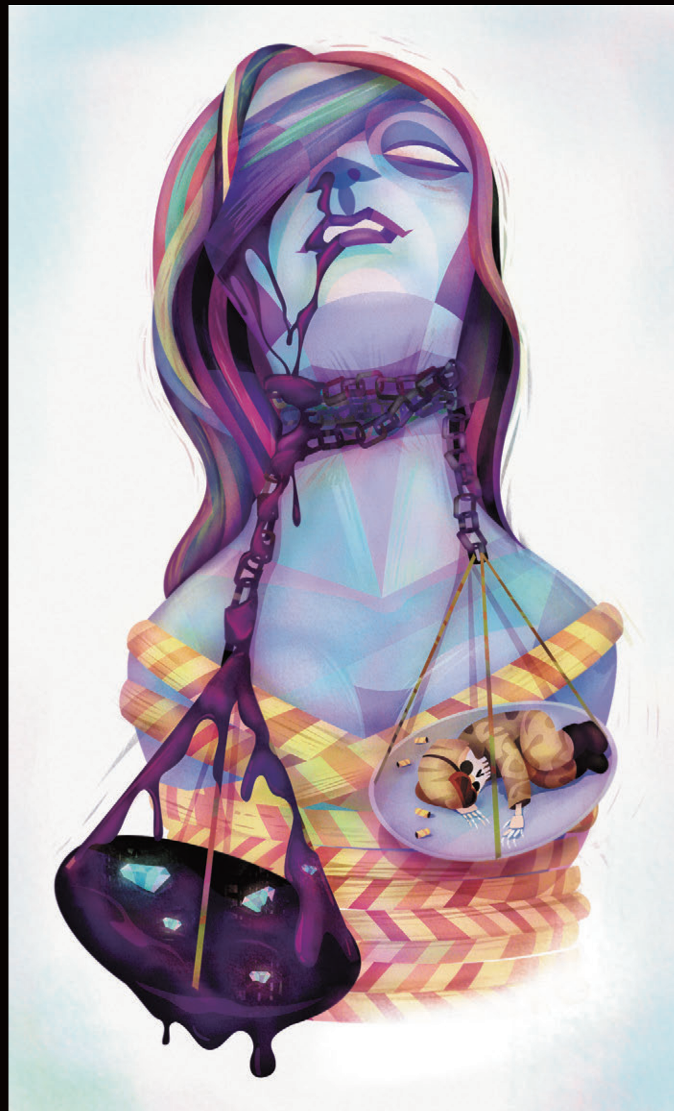
1



2


CHIKITA
VIOLENTA
+
La Sonrisa Vertical
Deck B
arts & crafts méxico
BLACK BOX
feb 25
Polën
9:00 pm
$70

3



4

这种装饰性的书籍鲜有完整保存的（罕见的珍品如《凯尔经》，现存于都柏林的三一学院），现存残缺页中的有序插画就像现在的漫画书一样。

当代人们对插画的认识已超出了其传统定义，把它当做图像元素。在大多数情况下，插画被认为是独立的内容，现在出版物中信息的可视化表示（infography）就是个典型的例子。随着绘画语言的发展，人们越来越难以界定究竟什么才是平面设计需要表达的内容——是信息还是图形？



1



2

1. 卡洛斯·莱尔玛，**教训**
2. 卡洛斯·莱尔玛，**记忆迷失**
3. 卡洛斯·莱尔玛，**One AM Radio音乐项目的宣传海报（1）**
4. 卡洛斯·莱尔玛，**One AM Radio音乐项目的宣传海报（2）**
5. 卡洛斯·莱尔玛，**小小的快乐**
6. 卡洛斯·莱尔玛，**灵魂所向**



3



4



5



6



1



2

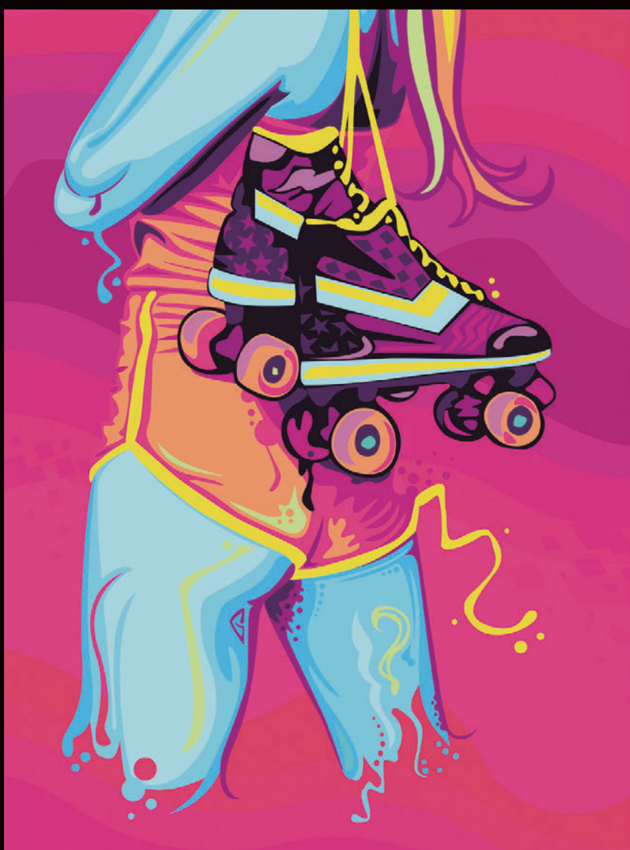
7. 热纳罗・德・西亚・科波拉，**夜生活**
8. 热纳罗・德・西亚・科波拉，**生命**
9. 热纳罗・德・西亚・科波拉，**暴风雨**
10. 热纳罗・德・西亚・科波拉，**吉他女孩**
11. 热纳罗・德・西亚・科波拉，**溜冰女孩**
12. 热纳罗・德・西亚・科波拉，**歌唱**



3



4



5



6



1

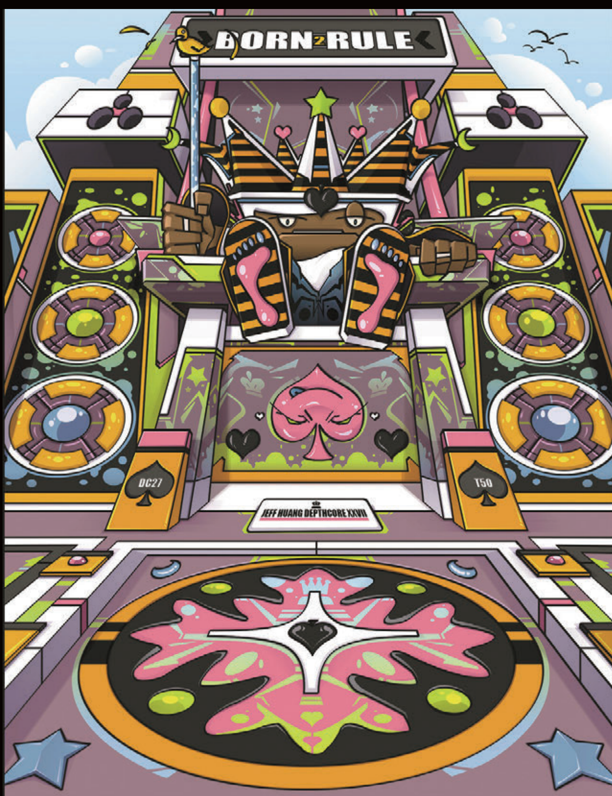
1. 玛特・比曼斯，**感受**
2. 热纳罗・德・西亚・科波拉，**眼镜蛇**
3. 热纳罗・德・西亚・科波拉，**YALP**
4. 杰夫・黄，**天生王者**
5. 热纳罗・德・西亚・科波拉，**盛夏之旅**



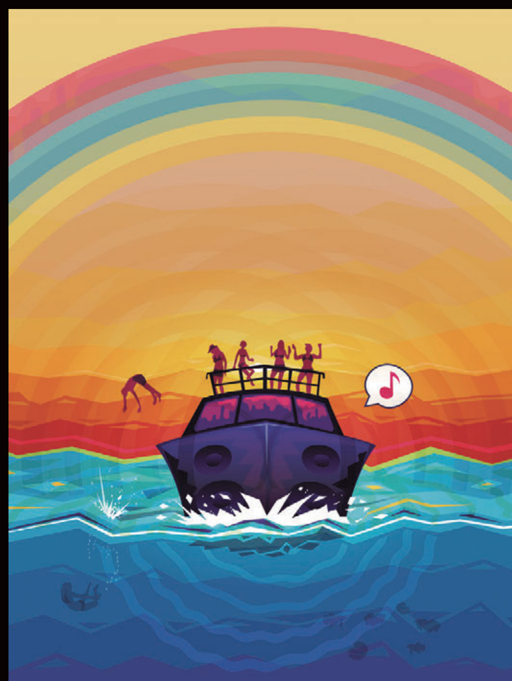
2



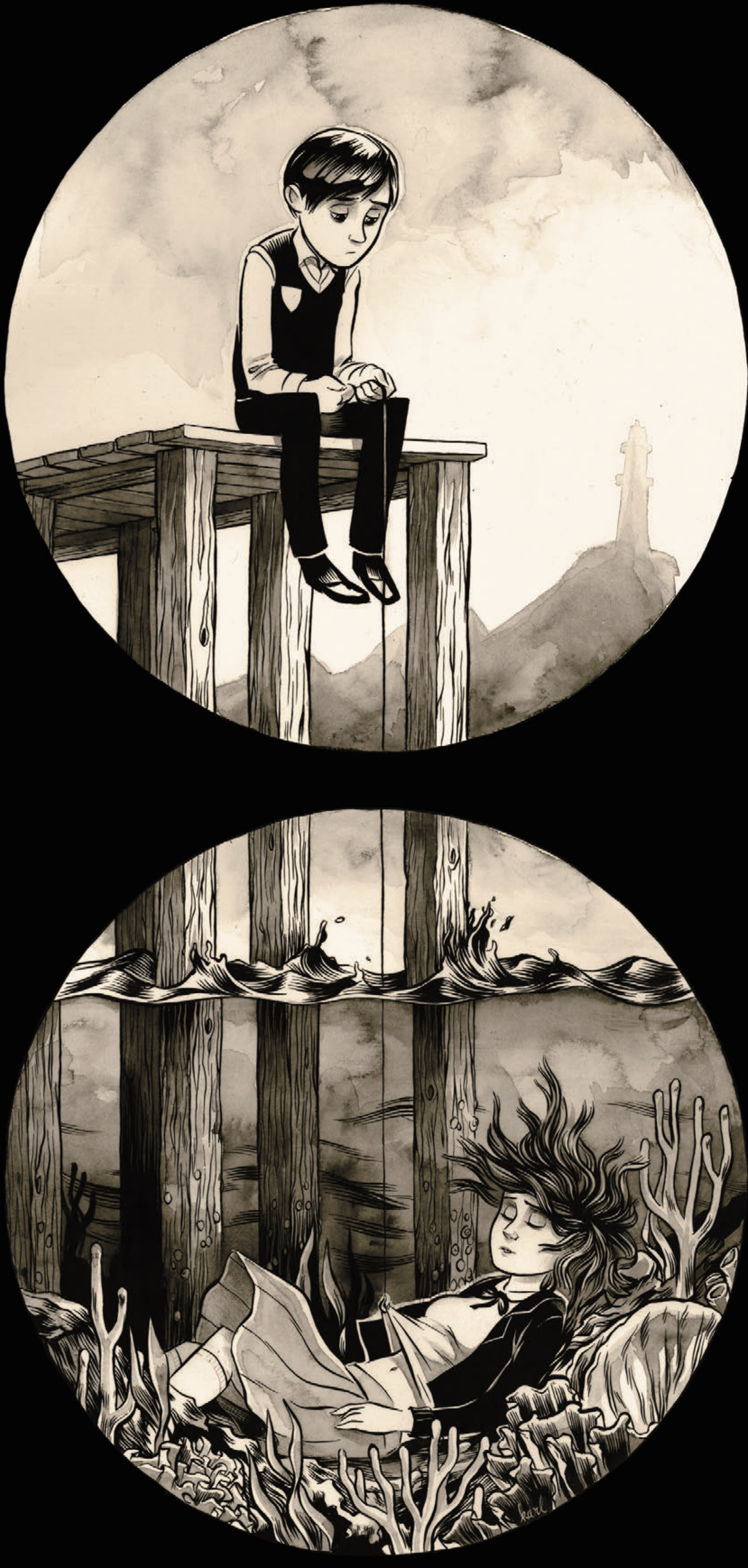
3



4



5



访谈

卡尔·夸斯尼

卡尔·夸斯尼是澳大利亚一名26岁的插画师，他曾在昆士兰艺术学院学习设计。著名的在线艺术社区DeviantART（www.deviantart.com）、Oculoid以及其个人网站MONAUX.com都详细介绍了他的作品。他的商业项目客户包括可口可乐公司、ESPN电视台、全球音乐电视台（MTV）、福克斯互动媒体公司、好时巧克力、耐克、华纳兄弟唱片公司和《数码艺术》（*Computer Arts*）、*Vibe*、《Photoshop创意设计》等杂志。在Abduzeedo网站中，保罗·加布里埃尔对卡尔的描述为：他的作品拥有非常令人着迷的风格，极其漂亮且充满细节，他的作品如此优秀，我常因为不知道他是如何做到的而感到十分沮丧。本章后续的教程是由卡尔执笔的。

你是如何成为插画师的？你是否从一开始就把插画师明确作为自己的奋斗目标？

我从一开始就想从事这一职业，只是不知道这个梦想是否能实现。成为一名插画师，听上去像是一条非常崎岖的职业道路，很多情况下也确实如此。你必须全身心地投入——努力提升自己的技能、树立自己的风格，寻找工作。刚刚成为一名插画师的时候是非常辛苦的，很难找到合适的工作。严格来讲，我是从 2007 年开始从事插画设计的，为了找工作，我每天要给各种公司发 5 到 10 封 Email。只有十分之一的邮件得到了回复，而只有回复邮件的十分之一能给我一份工作。那是一个非常漫长的过程，充满了拒绝与沮丧。但是当我开始工作，步入正轨之后，这段充满收获的经历却显得弥足珍贵。



你是如何树立自己的风格的？什么驱使你继续探索这种风格？你认为这种风格最明显的特征是什么？

我认为自己作品的风格是随着时间逐渐形成的。我仍然在不断努力，也不知道自己的作品最终将会是什么样的风格，但我希望能在接下来的几年里将其固定下来。你不能“强迫”自己形成某种风格——那样的话，你的作品只能是一堆自己所喜欢的东西，或是你喜欢画的东西。我喜欢自然的形态，华丽的排版和干净的线条。

你的设计流程是怎样的？可以划分为哪些阶段？

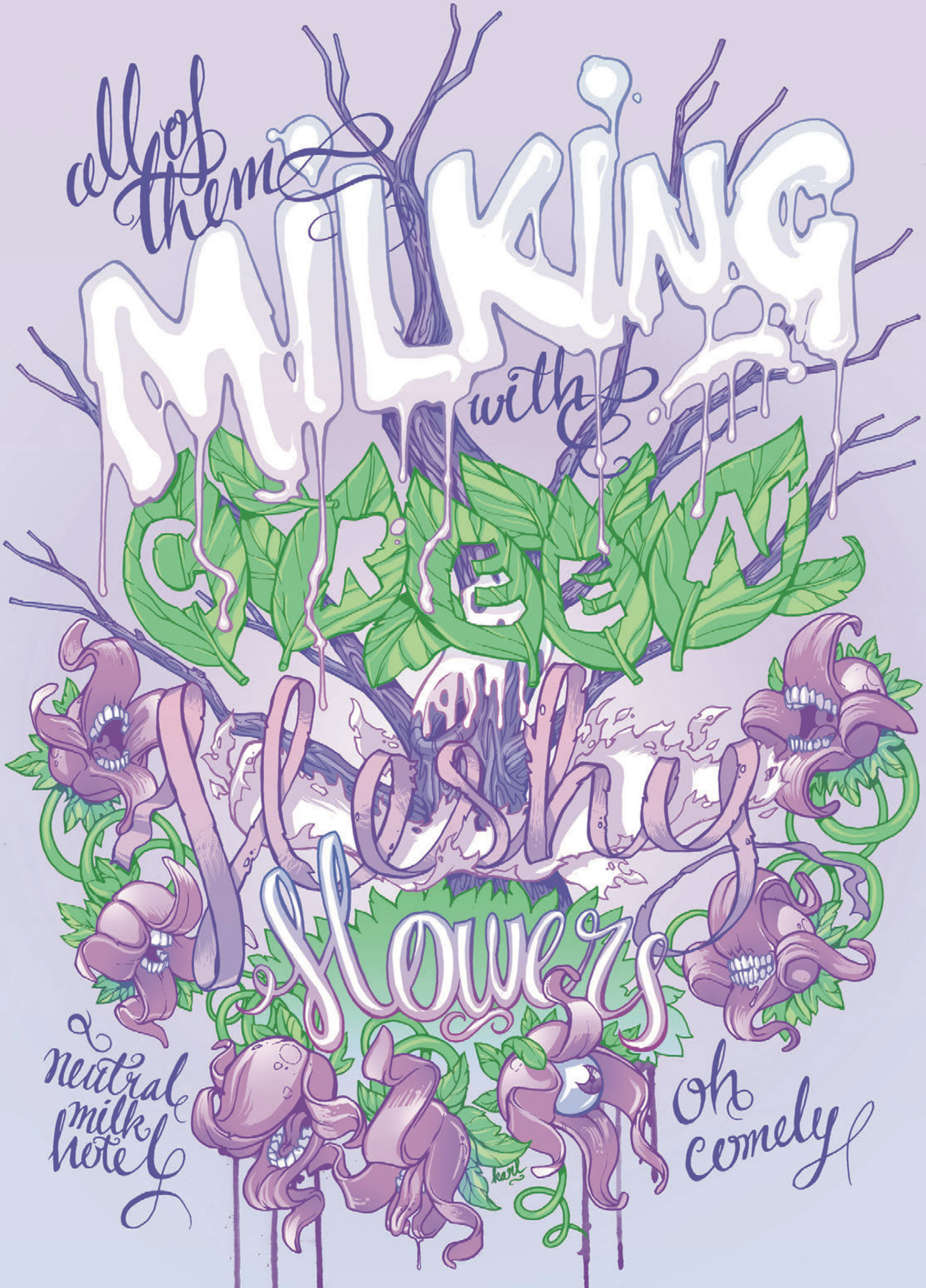
这取决于项目的类型——是个人项目还是客户项目。如果是个人项目，通常我会一直画，直到找到创意，然后是粗略的草图。如果需要，也可以用 Photoshop 绘制，或者用墨水笔、水彩颜料绘制草图，最后用 Photoshop 完成设计。如果是客户项目，我会在不同的设计阶段给客户看设计进展，然后根据反馈结果改进设计。

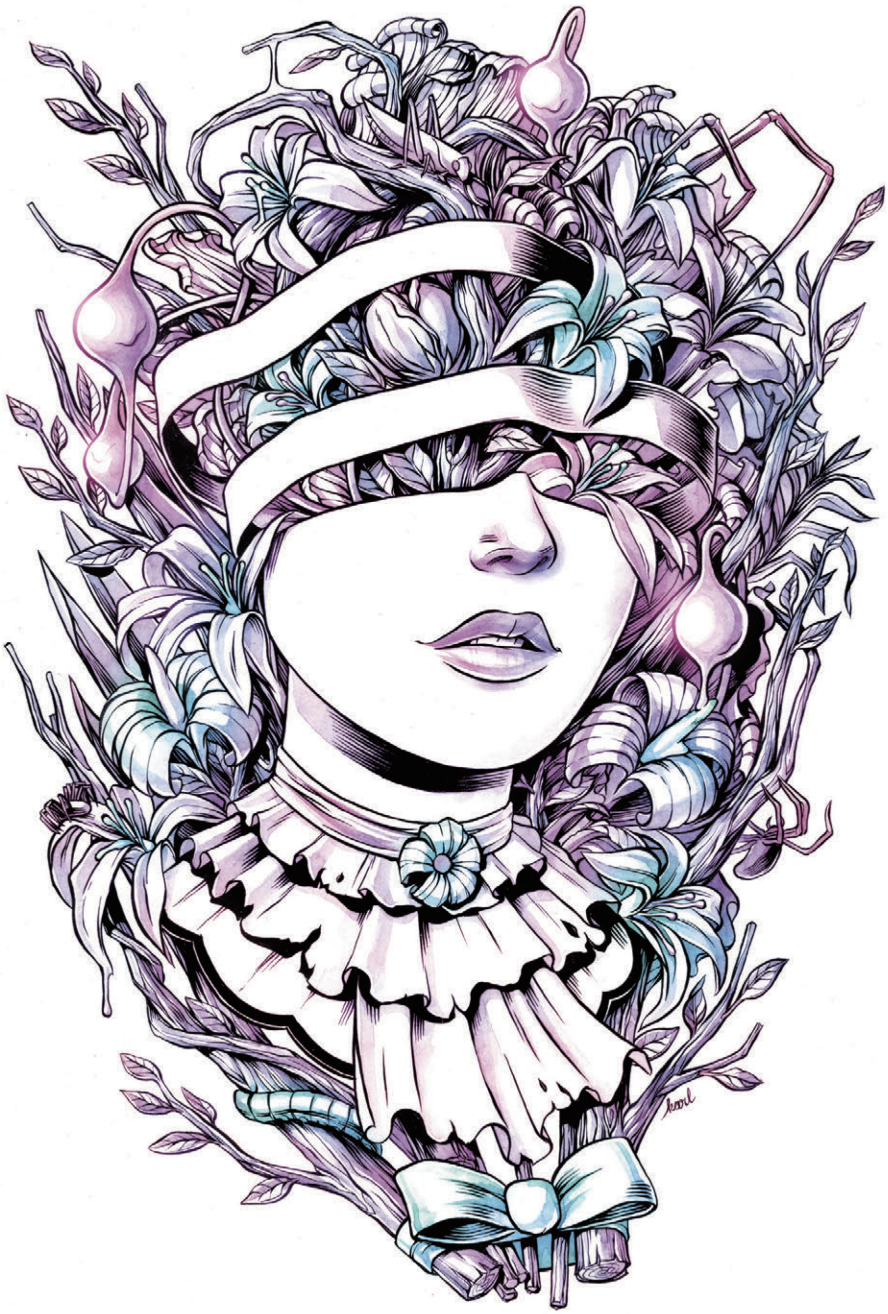
计算机在你的创作过程中扮演什么样的角色？

我徒手绘制所有的东西，但对于布置绘图、上色、完稿来说，计算机可以提供很大的便利性。虽然我的作品看上去不像是用计算机完成的，但我确实经常使用它。

你崇拜的艺术家有哪些？

很多，比如阿尔布雷特·丢勒、奥伯利·比亚兹莱、芭芭拉·卡内帕、阿方索·穆夏、罗金·杰利·本、查尔斯·彭斯、格尔达·温格纳，等等。


all of them
MILKING
with
GREEN
fleshy
flowers
neutral milk hotel
oh comely
karl



你最得意的作品是哪些？为什么这些作品对你如此重要？

迄今为止，个人作品集中的所有作品都是我最引以自豪的作品。我总是对下一幅作品充满期待，也不断告诫自己不要过于关注已取得的成绩。

除了钱，你能从创作中获得的最大满足是什么？这对你的生活有多重要？

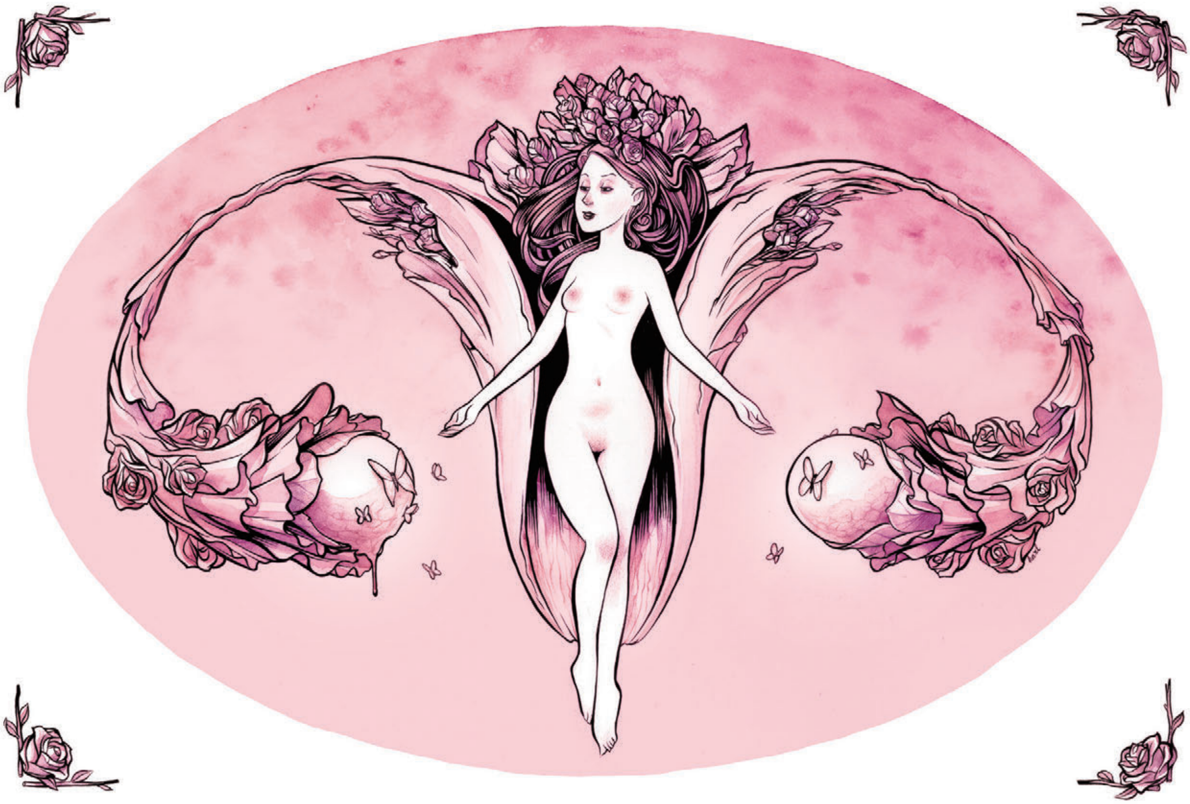
每当我完成一幅得意之作时，我都能感到巨大的满足，那是世界上最美妙的感觉！

对于那些刚刚步入这一行的设计师，你有哪些建议？对于那些想要设计类似风格作品的设计师而言，你觉得他们需要注意什么问题？

虽然有可能已是陈词滥调，但我仍然建议大家“坚持，不要放弃”。如果很多公司都没有回复你的求职简历，或者你的作品没有预想的那么优秀，你会很容易因此而沮丧不已。所有能改变这些的只有努力！如果你能坚持每天都努力提升自己的艺术修养并改进自己的设计作品，那么假以时日，你一定会有长足进步。这听上去可能有点像自助手册里的方法，但它确实有效！经常寻找创意灵感也非常重要，搜集那些有趣的插画、设计作品和印刷品，它们会为你的创作带来灵感。这世界并不缺少美，缺少的只是发现美的眼睛。







教程

卡尔·夸斯尼
创作插画的过程

在这个教程中，我将逐步向你介绍我是如何创作插画“产道”（Birth Canal）的。它是我正在创作中的一个项目的一部分，首先我会讲一些这个项目的背景，然后才是“产道”的创作过程。

我目前每周都会创作一幅个人插画作品，这一工作将持续两年，然后把作品汇总成一本个人作品集。虽然在每周的工作和其他应酬中抽出时间来寻找灵感、并完成插画是一件很困难的事情，但我已经坚持到了现在且收获颇丰。如果你急欲提高个人技巧，那么挑战自我底线来做类似的事情将会非常有效，为何不试试呢？

步骤1

开始创作一幅新作品时，我总是从涂画开始，直到找到了自己认为可行且愿意继续深入的创意。在这个教程中，我已经有了创意点——使用卵巢的形状作为设计元素（参见图 1），因此接下来要做的事情就是以尽可能好的方式把这个创意表达出来。

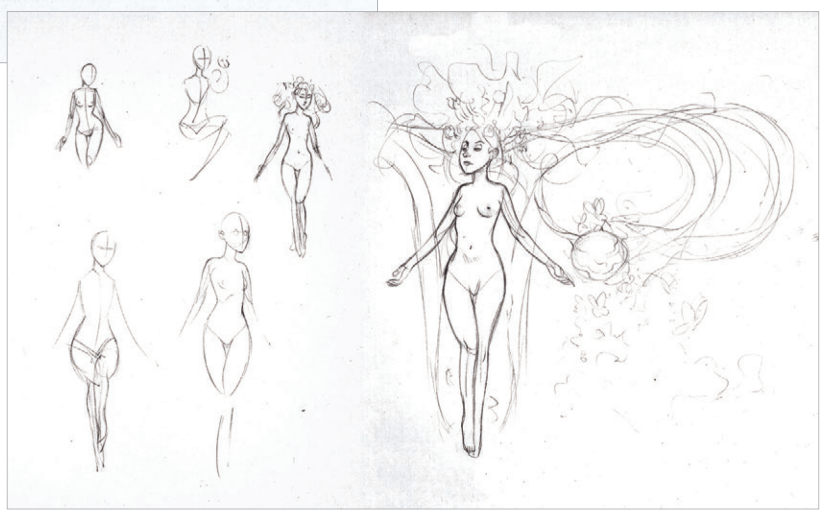
最初，我认为使用竖排格式的描绘可能会得到比较好的效果，但在绘制了一半过后，我发现横排其实更合适。这幅作品的构图比较对称，所以我决定不用肉眼来控制对称效果，单独绘制每个元素之后，在 Photoshop 里面把这些元素合成完整的作品。

步骤2

我草绘了一些人物姿势，直到得到自己喜欢的那个方案（参见图 2）。至于卵巢，我决定打印一幅参考图像（一个中间带有垂直对称线的椭圆），绘制出一边的图像，然后扫描，将其导入 Photoshop 后再翻转。

1





2

步骤3

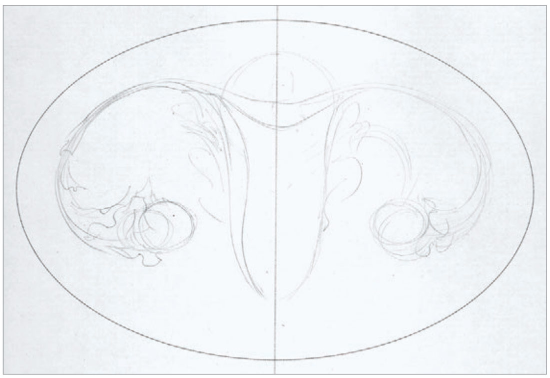
画出所有元素之后，将其扫描，用作参考图像（参见图 3）。

需要说明的是，在此阶段使用合适的媒介有助于所要创作的插画作品。几年前，我用廉价的 A4 纸绘制了一幅作品，效果并不好，当时还不知道如果使用更好的水彩画纸，把图像画得再大些，将会得到更好的效果。不断地进行实验，找出最适合自己作品的媒介，这非常重要。

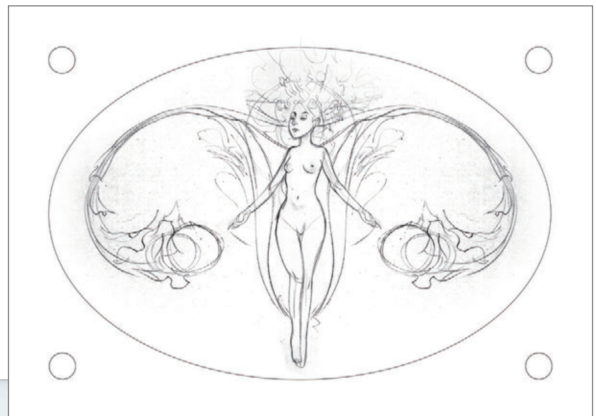
步骤4

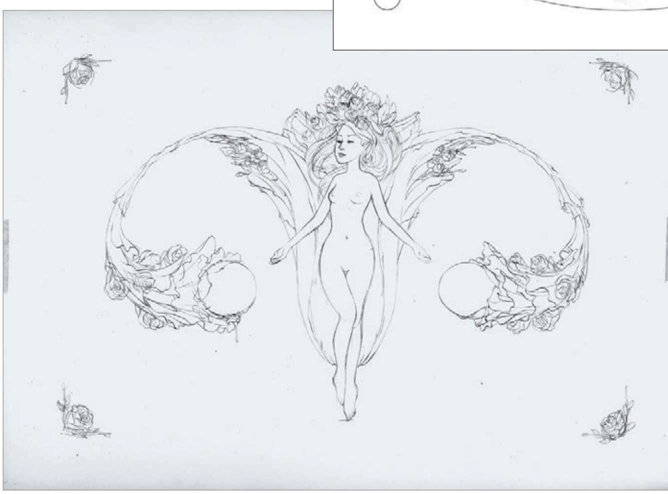
制作好参考图像之后，把它打印在 A3 幅面的铜板纸上，再把图案拓印在 300 克的拱形热压水彩纸上。然后利用灯光盒在水彩纸上完善最初的手绘稿，根据解剖学知识调整人物的姿态，添加上其他细节（参见图 4）。

3



4





步骤5

利用 2 号的英国温莎 • 牛顿 7 系列水彩笔和墨汁为作品着色（参见图 5）。

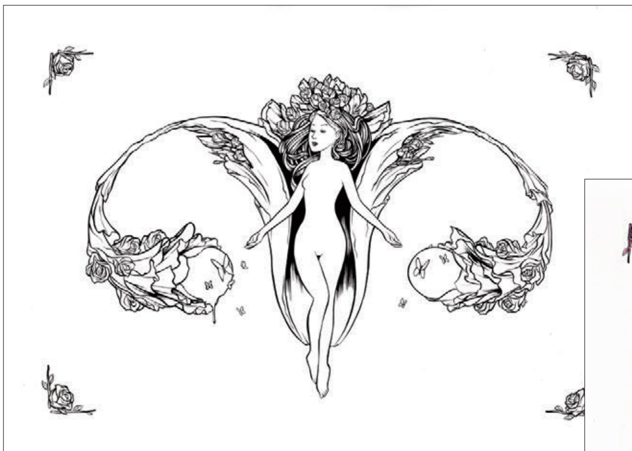
步骤6

通常情况下，我渲染图像的步骤是：先用单色（此处为粉红色）为原稿着色，然后再用 Photoshop 分块上色。在扫描图像上使用额外一层进行上色，设定其模式为颜色，渲染结果参见图 6。建议读者可以试试这种方法！它能实现水彩无法达到的奇幻、闪光，甚至是霓虹效果。我原本计划用这种方法为这幅作品上色的，但当我开始实施时才发现对于这幅作品来说，单色的效果更好一些。

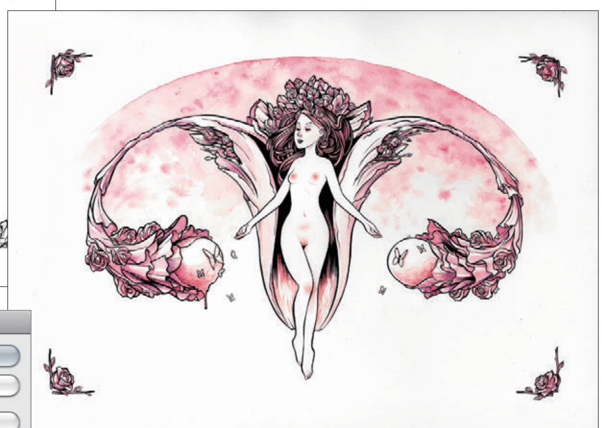
步骤7

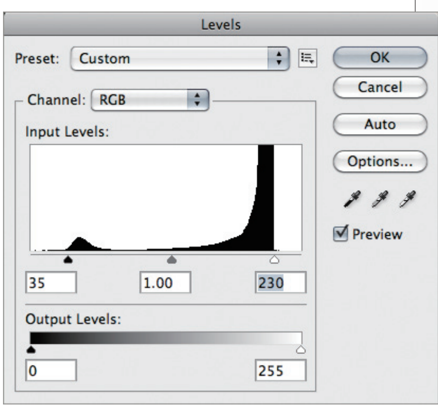
把用墨水和水彩渲染过的作品导入到 Photoshop 之后，调整图像的色阶（参见图 7）。在明度和暗度的峰值处左右移动三角滑块到某一位置，这样可以在不损失任何中间色调的情况下使图像的空白区域变得更亮，深色区域的颜色变得更深。

5



6





7

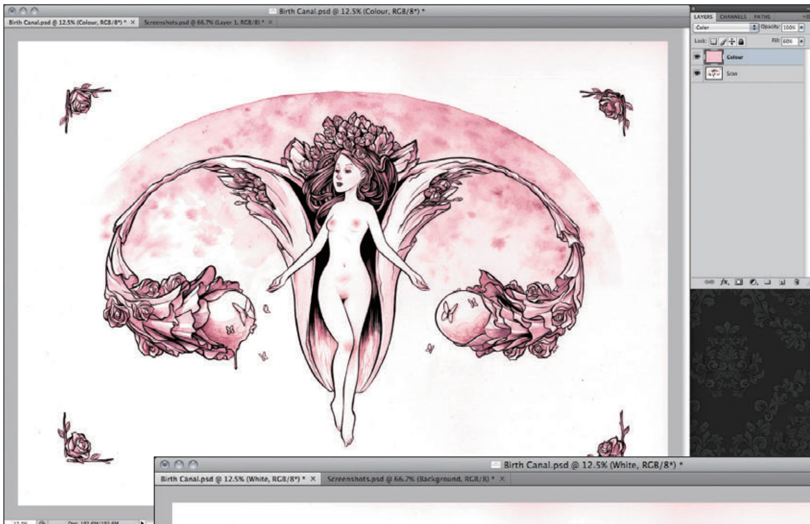
步骤8

此时，图像的颜色对我来说有一点太强了，我想压一下色调，因此在扫描图像上设置了一个不透明度为 60% 的粉红色层，这样作品就带有灰蒙蒙的效果（参见图 8）。

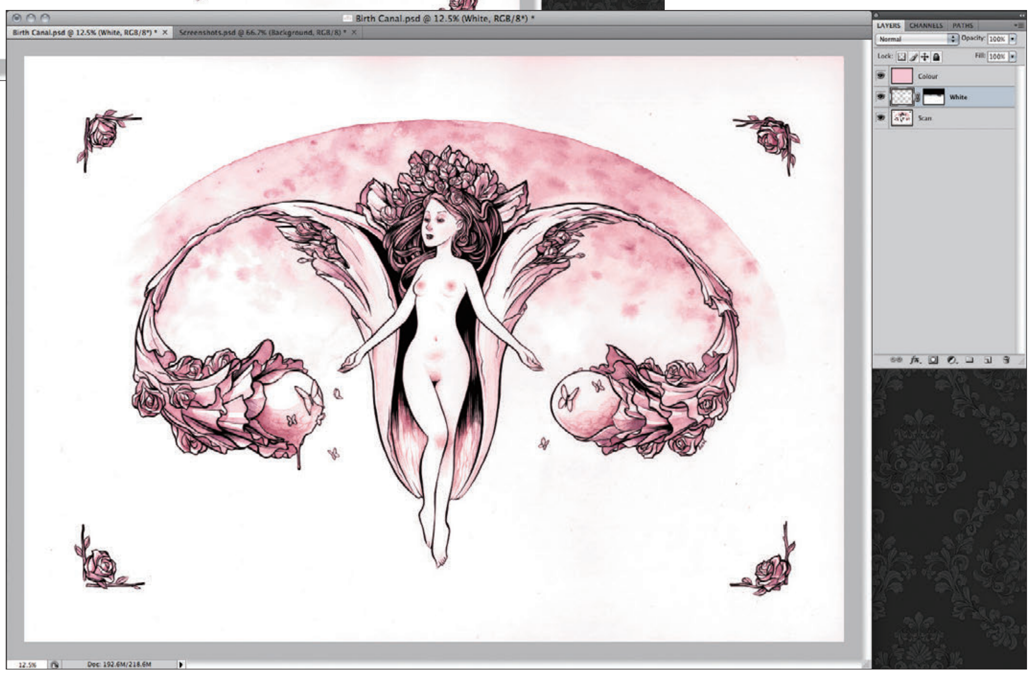
步骤9

然后利用喷枪工具喷出不同深度，具有染色风格的斑点，这样能使作品的整体效果更好一些（参见图 9）。

8



9



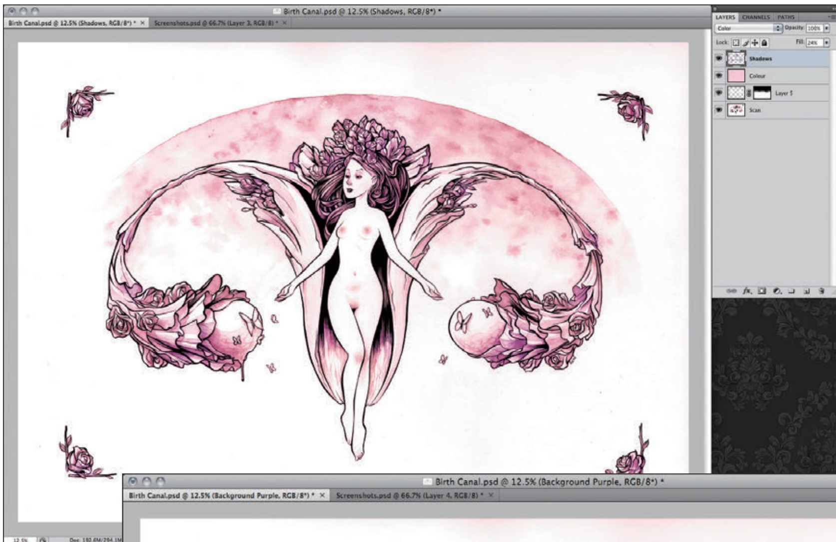
步骤10

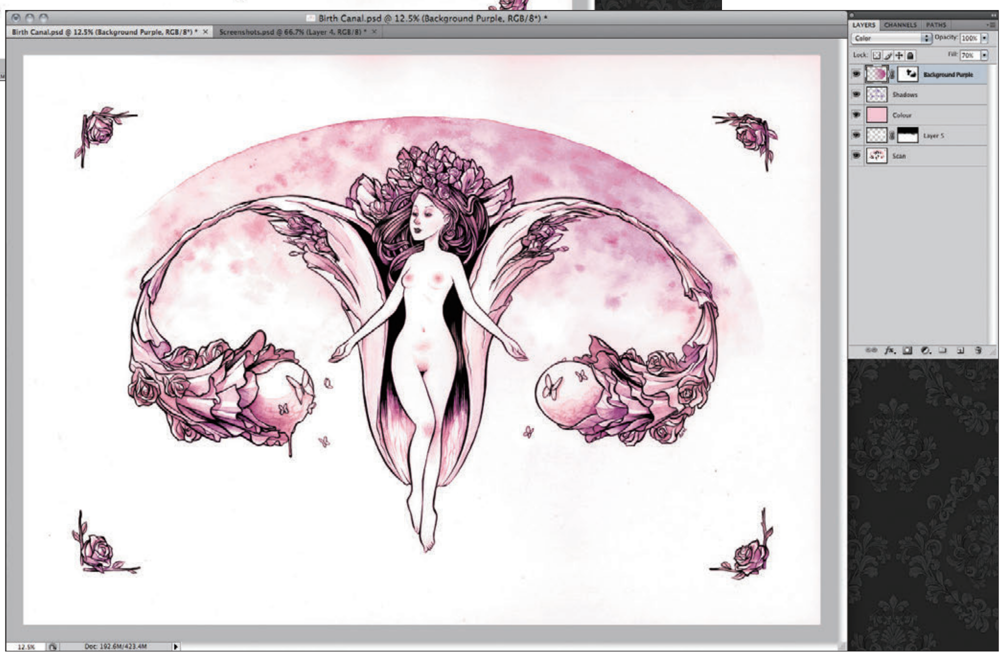
我没有按照预想的方式为作品上色，而是使用带有柔和边缘的喷枪工具和一个颜色图层为图像的阴影区域加入了一些紫色（参见图10）。

步骤11

我决定用单色来填充图像的背景，所以需要为图像中的女性形象添加蒙版。利用钢笔工具（P）描出其轮廓，然后在图层上通过右键选中它（参见图11）。

10





11

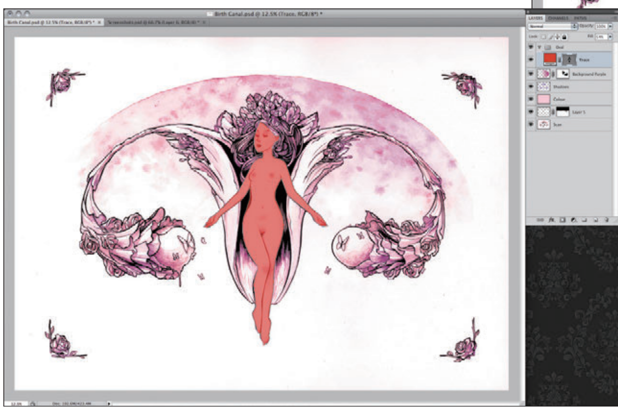
步骤12

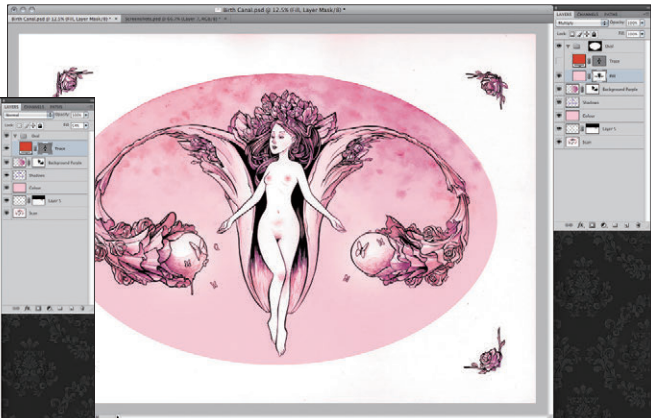
然后反选蒙版层（选择 > 反向），点击图层面板底部的添加图层蒙版按钮，为粉红色卵巢所在层添加一个新的蒙版层（参见图 12）。图层蒙版真的是 Photoshop 中最有用的工具，花点时间去了解绝对是值得的！它能为图层添加透明或者不透明的效果。我在图层蒙版上绘制了两个带有柔和边界的的透明点，这样就在卵巢的周围形成了两个发光区域。

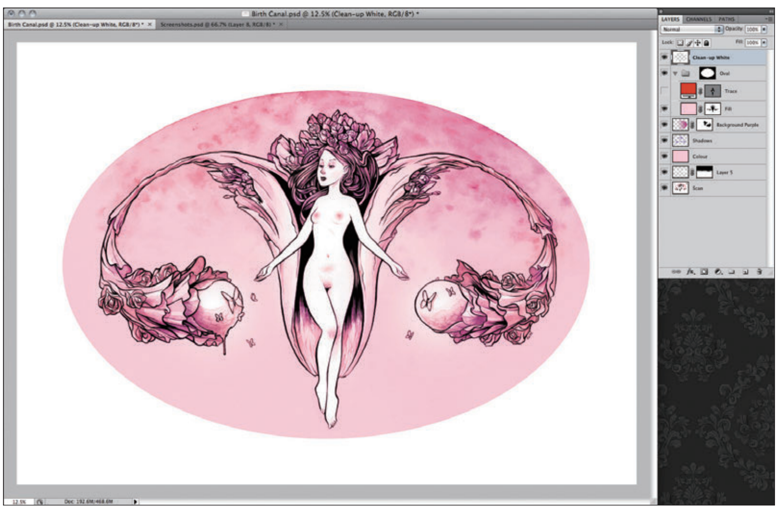
步骤13

在调整完所有的色彩效果之后，把画面处理得干净、清爽一些（参见图 13）。当扫描一幅纸质作品（特别是当纸有点脏，或者是米白色的时候），你通常会发现扫描出的图像带有一些斑点，需要把它清除掉。我用中间去掉了椭圆形的白色图层填充了作品的空白区域。

12







13

步骤14

从扫描图像层复制了四角的玫瑰图像元素，并粘贴到白色图层，再用前面的手法为其做出色彩效果（参见图 14）。

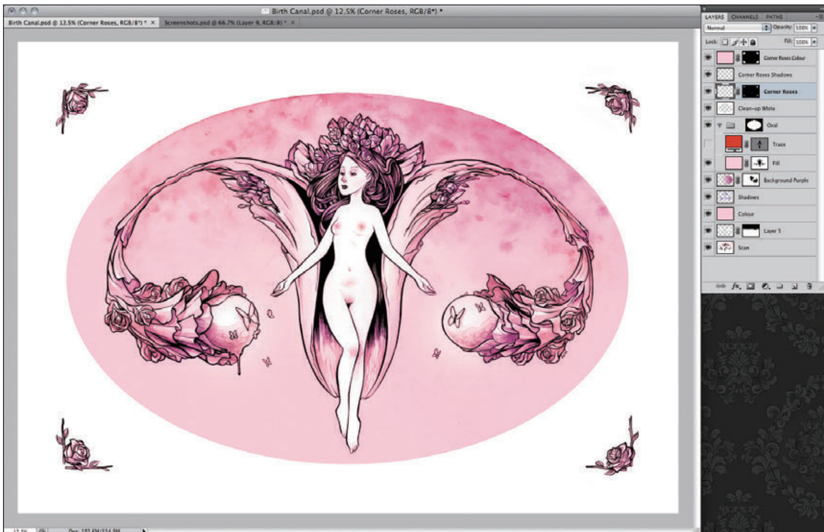
步骤15

我不太喜欢由 Photoshop 绘制的非常完美的椭圆形，而是想要不那么完美、手绘的椭圆（这可能有点显得我太卖弄）。在前面制作的参考图像的帮助下，我用纤维笔在新的铜版纸上徒手绘制了一个椭圆，扫描成数字文件，然后把它作为最上面白色图层的蒙版（参见图 15）。

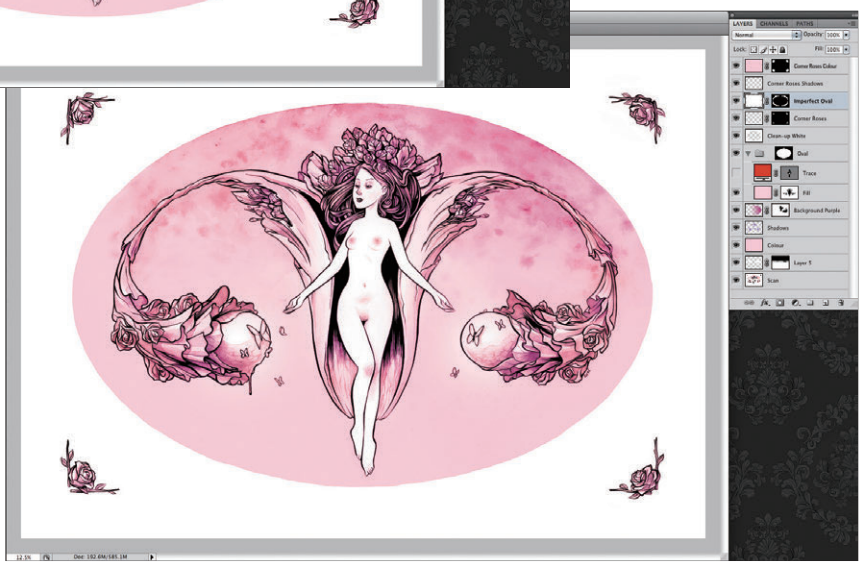
总结

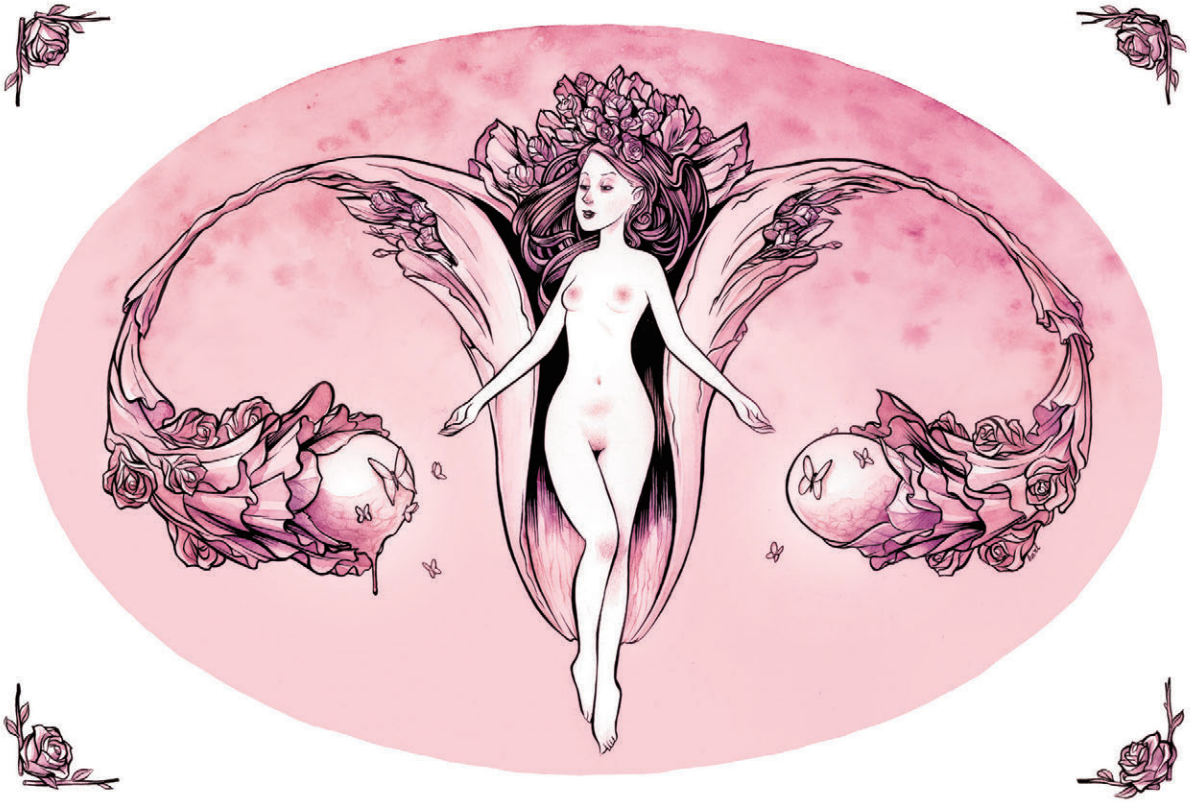
这就是我的创作流程，希望读者能从中有所收获，然后汲取那些能帮助你树立设计风格的东西！

14



15







第 4 章

照片处理艺术

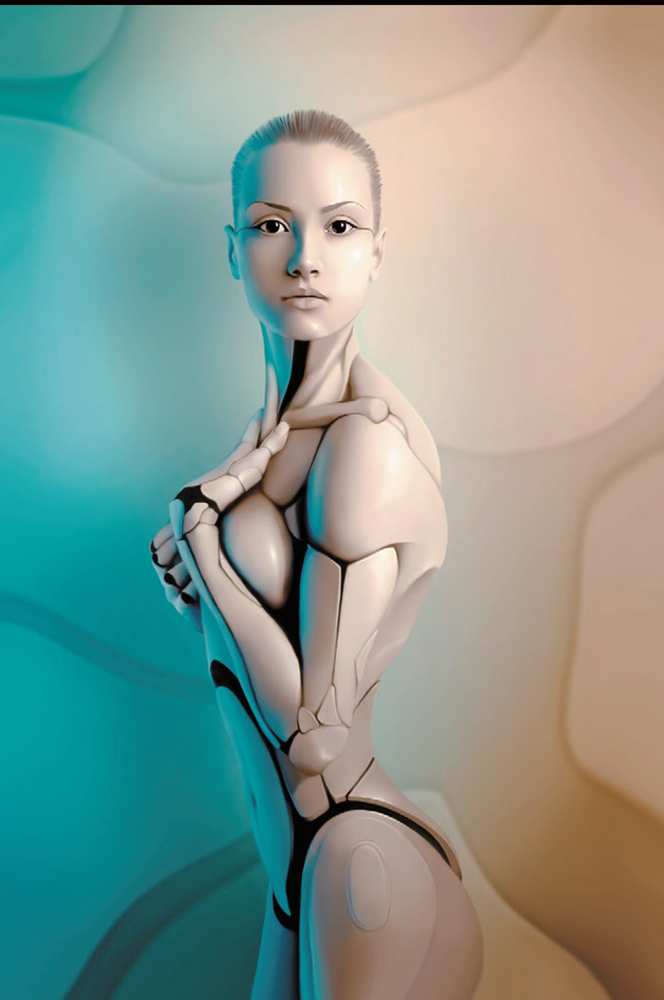
照片处理艺术可以做的远不止是细节上的调整和对色彩平衡与对比度的调节。处理后的结果可能会与原图像有着天壤之别。现在，艺术领域已广泛接受了照片处理艺术，维基百科对照片处理艺术的定义为：

照片处理艺术是一种图像编辑技术在照片上的应用，其目的是（相对于简单的改进或修正来说）通过模拟或数字手法创造出一种假象或幻觉。

A
伊万 • 波琳热

在广泛应用计算机之前，艺术家们利用着色、二次曝光，甚至用蒙太奇手法处理负片等方法处理照片。20 世纪 80 年代出现了数字修饰方法，就是在计算机上用诸如 Quantel Paintbox 之类的软件来处理照片，这款软件后来被更高效的 Adobe Photoshop 和其他图像编辑软件所取代。

在这个数字化时代，用数字化手法处理照片已变得司空见惯，但这一领域仍然存在一些人们普遍误解和歪曲的事实——主要与修改图片以欺骗为目的的活动相关。但本质



1



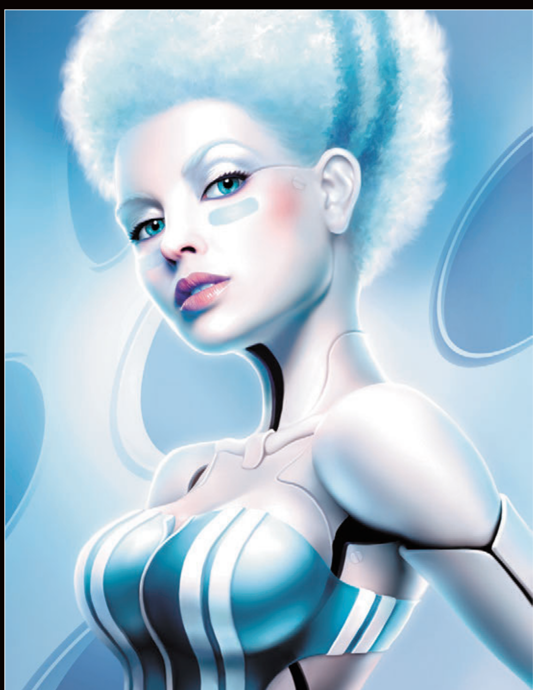
2

上，照片处理艺术只是一种利用数字化照片进行创作的方法。它通常用于时尚和广告领域，不仅能够修饰、润色、修改图像元素，而且还能改变图像的构成，用以在某些时候传达那些用传统摄影艺术无法表达的信息。

艺术化的处理并不存在任何欺骗的意图，当最终的作品明确表明出什么是真实的，什么是处理过后的结果，这一观点将会更加明显。创作这样的作品就需要创造力、想象力，以及发挥数字工具所有潜能的本领。



4

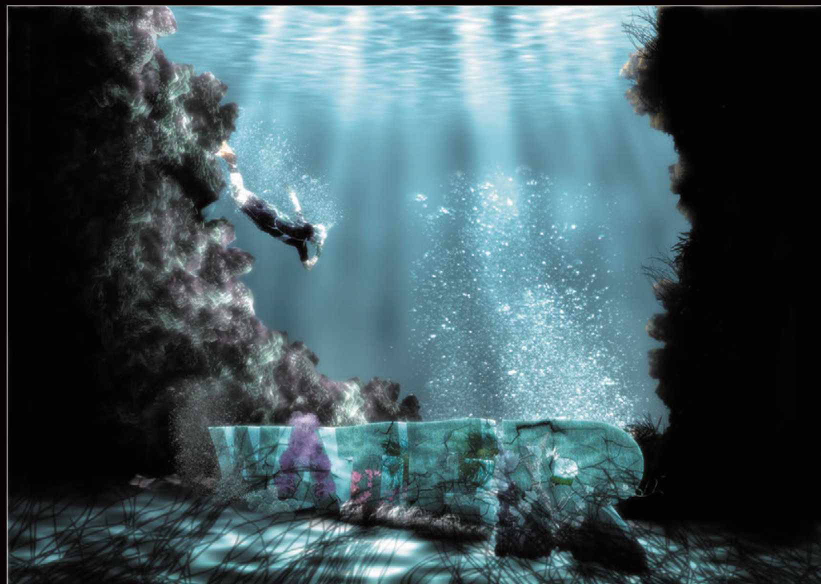


3

1. 迈克尔・奥斯瓦尔德，**人物混合**
2. 迈克尔・奥斯瓦尔德，**人物混合II**
3. 迈克尔・奥斯瓦尔德，**仙女虾**
4. 迈克尔・奥斯瓦尔德，**肌肤下的手**



1



2

3





4



5

用户名为 WAQAS E. 的用户在设计博客网站 Dzineblog360（www.dzineblog360.com）上发表了一篇名为“奇幻照片处理领域的欺骗意味”的文章，说明了自己对照片处理艺术的观点：

摄影师本身就是艺术家，但摄影艺术与其他艺术形式是不一样的。这一说法可能有点言过其实，但当你真正开始学习摄影的时候就会知道事实确是如此！主要的原因可能在于创意虽来源于想象，却要在现实中实现。在拍照的时候，你一定是从现实生活中截取一幅图像并使其具有永恒的纪念意义。但问题在于，现实生活并不完美，所以我们才要处理照片。因此对一幅图像的处理总是开始并结束于用来描绘人类想象的现实场景。现在的照片处理是一门艺术，并且会因为技术的发展而得以长久延续，人们把想象变成现实的空间也会越来越大。

1. 法比奥・萨索，**Abduzeeborg**
2. 法比奥・萨索，**水下实验**
3. 玛特・比曼斯，**家，温馨的家**
4. 法比奥・萨索，**Abduzeedo的召唤**
5. 法比奥・萨索，**Photoshop的实验之作**



1



2



3



4

1. 杰夫·黄，**腐烂的苹果**
2. 菲利克斯·阿亨霍，**坐在上面**
3. 杰夫·黄，**蜕变**
4. 皮特·哈里森，**残酷**
5. 皮特·哈里森，**安魂曲**



5



1

1. 艾德·洛佩兹，**小丑**
2. 艾德·洛佩兹，**产物**
3. 普利兹麦可·纳夫罗茨基，**并不多彩**
4. 罗布·谢尔兹，**我的敌人**
5. 罗布·谢尔兹，**遗忘的绝佳借口**



2



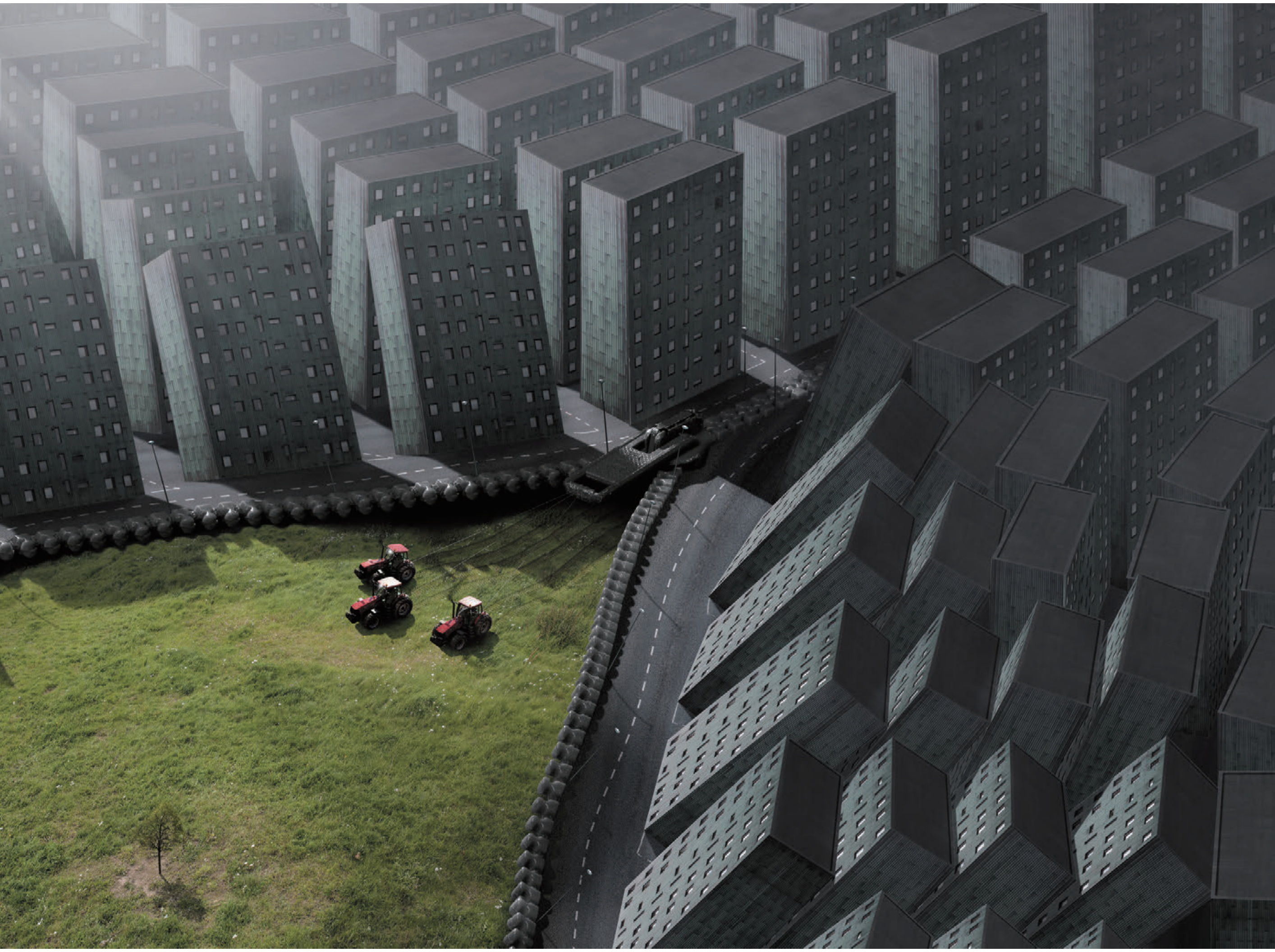
3



4



5



访谈

埃里克·约翰逊

埃里克·约翰逊是瑞典的职业摄影师兼照片润色师，他既创作个人作品也接受专业/商业项目。根据 Aloa 在 Abduzeedo.com 网站上的博客所述，以前是一名工科学生的埃里克·约翰逊使照片处理艺术创作出“不真实图片的真实视觉感知”效果。他用的是佳能 5D Mark II 相机，然后在 Phtoshop CS5 中处理照片。在他的个人网站 www.alltelleringet.com 上可以找到其作品。



你是如何成为一名数字艺术家的？你是否一开始就把这一职业作为自己的目标？

从记事起我就开始画画了。在还是小孩的时候，当父母问起我在学校过得怎么样，我不是用语言，而是用画画来回答他们。在很早的时候，我就对计算机产生了浓厚的兴趣，在拥有了第一台数码相机之后，自然就开始尝试利用计算机来处理照片了。我对摄影的观点与绘画的一样，创意总是从草图开始，而在照片中实现创意，并把照片做得非常真实，就比较困难了。我的照片在因特网上广泛传播，我带来了一些工作机会，这一兴趣爱好开始越来越像一份工作了。如今，我既创作个人作品也接受商业项目。对我来说，个人作品非常重要，因为我可以创作自己喜欢的东西。当然，商业项目也是另外一种挑战。

你的创作风格是如何形成的?

我从来没有考虑过自己的创作风格，而只是做那些自认为正确的设计，以及能把我的想象变成作品的设计。我的想法往往离奇且超越现实，但我最终还是要以极其真实的方式把它表现出来。所以我认为自己的创作风格应该是这样的：让想象尽可能变成真实，虽然某些想法确实是十分超现实的。







你的创作流程是怎样的？大致可分为哪些步骤？

我通常总是以快速地绘制草图来开始创作。我常常会中途停下来以便修改草图，让它变得更好。很多创意和想法都不能越过这个阶段。如果感觉对了，并且我认为能够以非常不错的方式把想法表达出来，我就会进入下一个步骤。

接下来就是寻找那些能实现想法的摄影地点和素材。照片是我创作的基础，就像画家的颜料一样。最后把所有元素汇聚在一起形成作品，这一环节耗费的时间取决于照片的数量以及每个元素的复杂程度，就像解谜游戏一样。通常情况下，我无法在很短的时间内完成这一过程，最好的办法就是休息几天再以全新的眼光看看已完成的东西。

计算机对于你的创作过程有什么样的作用？

如果我能像拍照一样真实地画出事物，我就完全不需要计算机了。它只是一个帮助我实现创意的工具，并不是创作的一个组成部分。当然，它至关重要，因为我的绘画技巧没有润色技巧那样优秀。

你能说说自己仰慕的艺术家或设计师吗？

艺术家比摄影师对我产生的影响更大，萨尔瓦多·达利、摩里茨·科奈利斯·埃舍尔、罗布·戈索尔夫斯和雷尼·马格利特等人都对我的创作有很大影响。我总是对错觉及其对人脑产生的影响充满着浓厚的兴趣，埃舍尔是这一领域最棒的艺术家之一，虽然我总是尝试创作出原创的视错觉作品，但很多作品都受到他的作品的影响。生活之中处处都是我的创意来源。





你最得意的作品是哪些？为什么它们对你如此重要？

我一直都在向前看，我真的不太喜欢回顾自己已完成的作品，而是考虑我还能创作出些什么。从某种程度上说，处于这种状态简直就是在受罪，但这帮助我搞出了新的想法，使我的作品变得越来越好！

除了钱，你的工作还给你带来了什么？这些东西对你的生活有什么样的意义？

对我来说，个人作品是非常重要的，它就像一项必须完成的任务一样。我不想强迫观众能理解我的作品的特殊含义，他们自会解读作品所要表达的信息。虽然我的作品不会改变世界，但还是希望它们给人们以启发，或者引起人们的思考，就像我从别人作品中获取灵感一样。

委托设计不一定能够让你发挥创意，它受限于客户想要传达的信息，但实现别人的想法也是一项充满挑战的工作。我从没想过要放弃个人项目，它能够让我自由地表达创意。

对于那些刚刚开始职业生涯的人，你有些什么样的建议？

尝试是最好的学习方法，我建议他们不断地尝试并找到属于自己的风格。大量的个人项目虽然不能带来直接的收入，但它能向别人展示你的创作能力。


TETRIS
CONSTRUCTIONS SINCE 1985





教程

利用Photoshop创作牛奶新娘

照片处理就是把图像混合在一起，让最终的作品成为一个整体，而不是让欣赏者感觉作品就是不同照片的简单堆积。通过调整照片，可以实现一些出乎意料而且非常有趣的效果，你可以像埃里克·约翰逊一样创作出看上去非常离奇的作品。

在这个教程中，我将展示如何创作一幅作品——从牛奶中走出的新娘。这个教程的目的是介绍一些把图像逼真地混合在一起的方法。

步骤1

打开 Photoshop，创建一个新文件（参见图 1）。用油漆桶工具（G）把背景层填充为黑色。

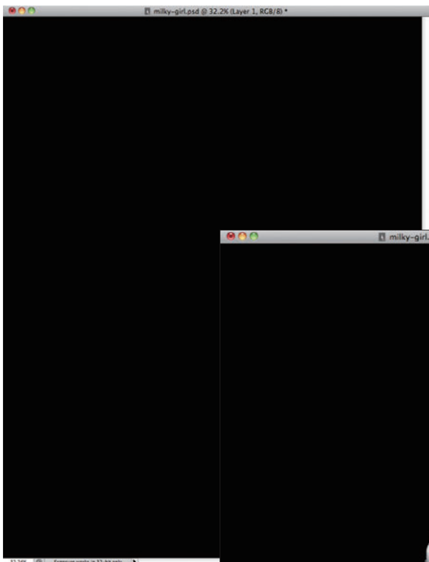
步骤2

然后，添加一幅照片。我使用的照片来自 Shutterstock 网站，读者可以通过链接 www.shutterstock.com/pic-70183345/ stock-photo-bride-at-night-on-the-beach.html 下载。使用套索或钢笔工具以及路径选择图片中的新娘，并删除背景（参见图 2）。注意，Photoshop CS5 的调整边缘①工具非常好用，它能帮助你更容易地提取某一图像区域。

步骤3

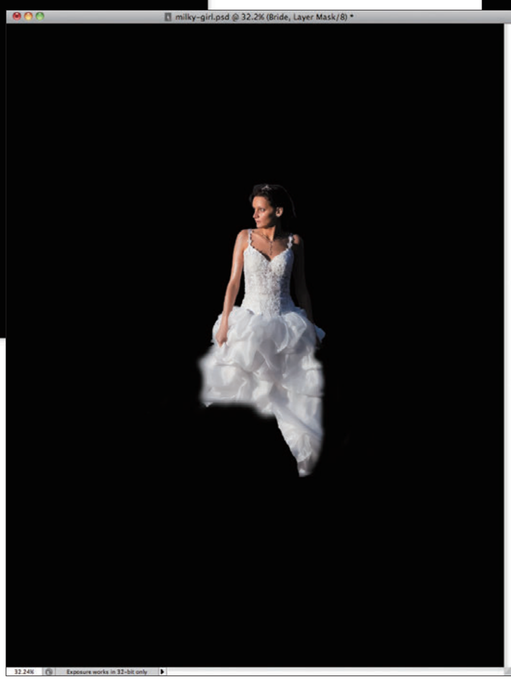
在去除了背景，单独提取出新娘之后，选择图层 > 图层蒙版 > 显示全部。然后使用画笔工具，选择非常柔软的硬度，用黑色涂抹掉一部分婚纱（参见图 3）。

1



2





3

①（在选中某一区域的情况下）菜单选项依次为：选择 > 调整边缘。——译者注

步骤4

选择图像 > 调整 > 色阶。把白色输入调整为 226，灰色输入调整为 1.53（参见图 4）。

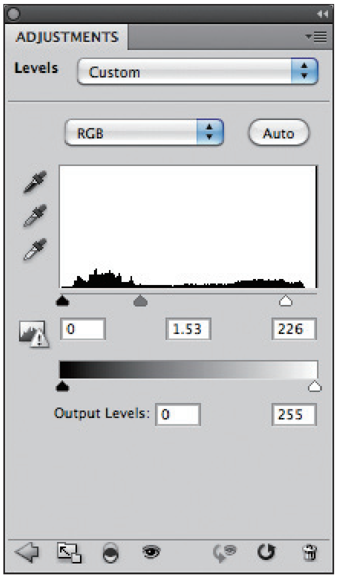
步骤5

复制新娘所在图层（参见图 5）。

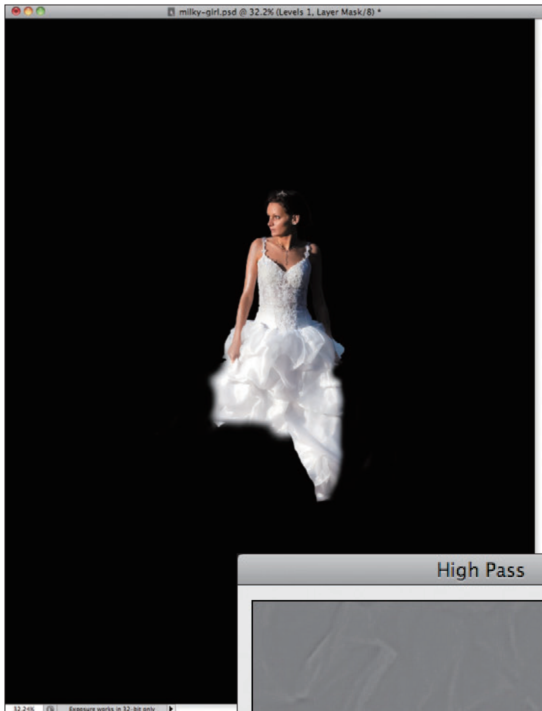
步骤6

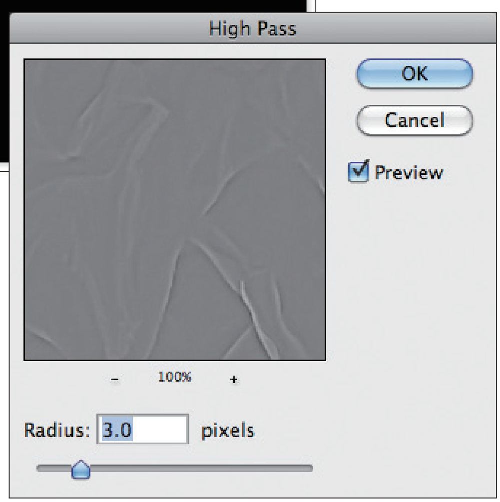
选择滤镜 > 其他 > 高反差保留，把半径值设为 3.0（参见图 6）。并把图层的混合模式改为柔光。

4



5





6

步骤7

现在导入另外一些照片，这次是泼出的牛奶。我使用的仍然是来自 shutterstock 的照片，访问以下链接可以下载：

- www.shutterstock.com/pic-57731110/stock-photo-milk-splash-in-the-air.html
- www.shutterstock.com/pic-57731107/stock-photo-milk-splash-in-the-air.html
- www.shutterstock.com/pic-36258220/stock-photo-splashing-milk.html

从背景中单独提取出泼溅的牛奶，然后放在新娘的正下方（参见图 7）。要实现的效果是让新娘的裙子看上去像出自这些泼溅的牛奶中一般。

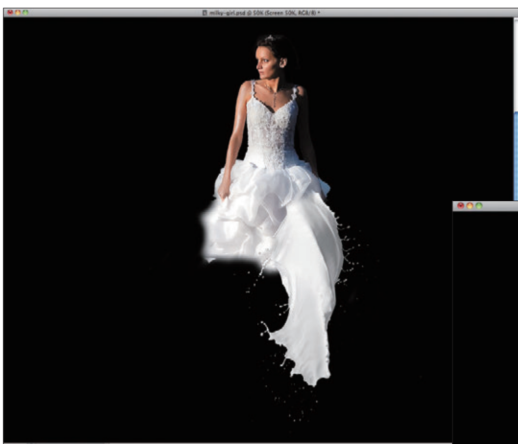
步骤8

导入另一幅泼溅的牛奶图片，放在新娘的另一边。通过选择编辑 > 变形 > 扭曲可以制作出想要的效果（参见图 8）。

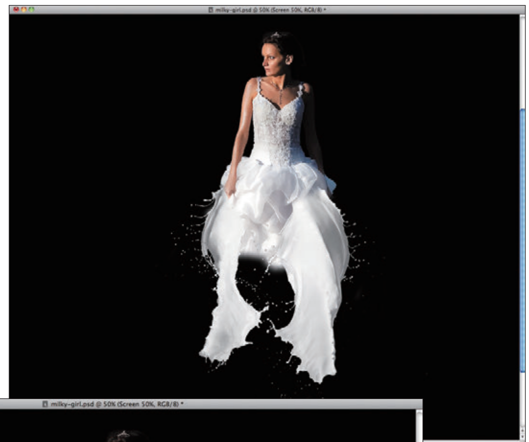
步骤9

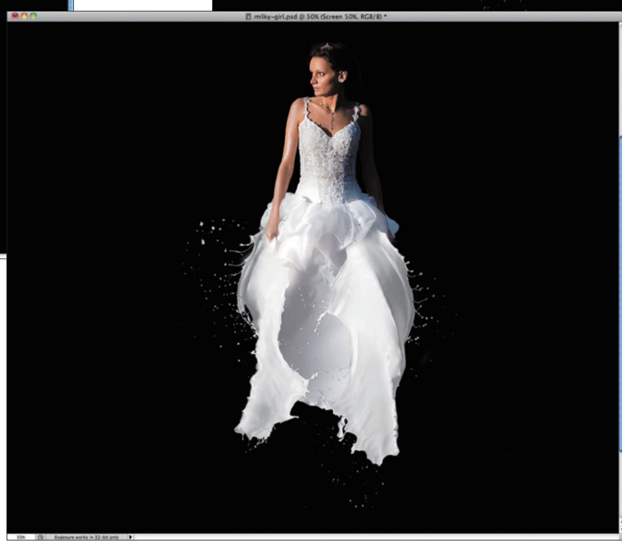
用更多泼溅的牛奶来完成婚纱的整体效果。注意，在此过程中需要用橡皮擦工具来让牛奶和新娘的婚纱之间的过渡更加平滑、逼真（参见图 9）

7



8





9

步骤10

现在导入其他图像，这次是拿着泼牛奶杯子的手。通过链接 www.shutterstock.com/pic-61137037/stock-photo-hand-pouring-glass-of-the-milk.html 可以找到这幅图像。把它放置在其他所有层的最上方（参见图 10）。注意，牛奶和婚纱之间的过渡不太自然，所以这时要用橡皮擦工具进行调整。

步骤11

使用橡皮擦工具删除人手所在图层的牛奶，这样，两个图层混合在一起的效果就比较真实了（参见图 11）。

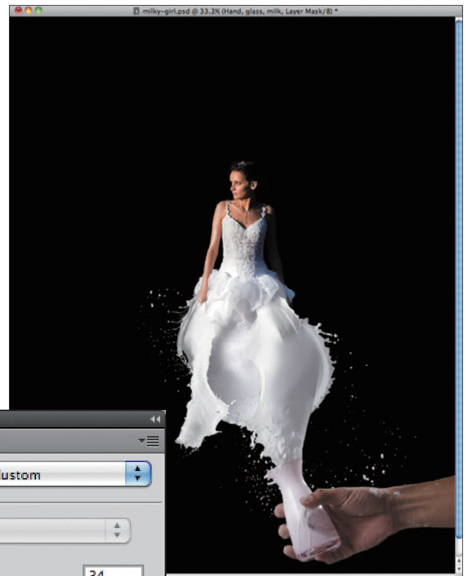
步骤12

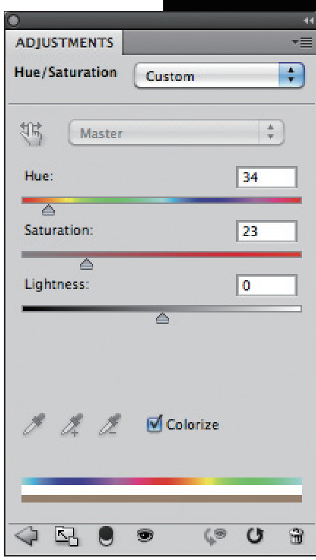
选择图层 > 新建调整图层 > 色相 / 饱和度。这一层一定要在所有图层的上方，把色相调整为 34，饱和度设定为 23（参见图 12）。

10



11





12

步骤13

选择所有图层并复制，将它们覆盖在最上一层，可以利用快捷键 Ctrl+Alt+Shift+E（Windows 系统）或 Command+Alt+Shift+E（Mac OS 系统）完成（参见图 13）。

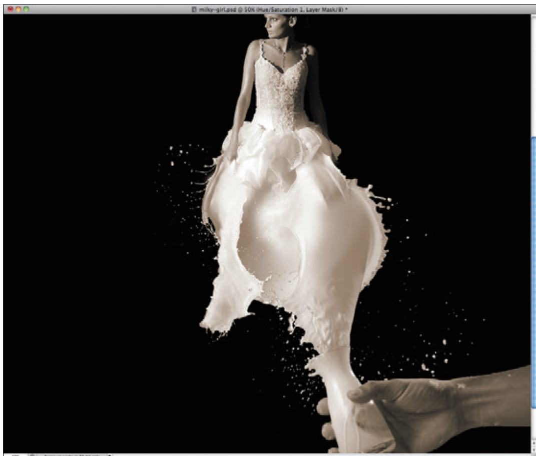
步骤14

选择所得新图层，为其应用滤镜 > 模糊 > 高斯模糊，设定半径值为 15 像素（参见图 14）。

步骤15

把所得图层的混合模式改为柔光，并复制。选择最上层图层，将其混合模式——滤色的不透明度改为 50%。这个滤色图层能制造出漂亮的发光效果，这会改进整幅作品的整体效果，使所有元素更加融合地成为一个整体（参见图 15）。

13



14





15

总结

这个教程的目的是让读者学会如何把照片混合在一起，创作出令人意想不到的效果，就像这幅作品一样——用牛奶制作的婚纱。如读者所看到的一样，最重要的是如何找到合适的图像，并以最真实的方式将其融合在一起。

混合模式和调整图层是实现这种效果的关键所在。在今后多使用这些工具会让你更加熟练。要不断地练习！





第 5 章

光效应艺术

20 世纪 80 年代，光效应艺术被广泛用于为图片实现各种各样的美学效果，同时也被用来为人类视觉空间带来律动和愉悦享受。需要强调的是，此处介绍的是醒目的光效果，而非细枝末节的调整。这就是充满了各种灯光颜色和形状的明亮空间，这类灯光效果标志着迷幻时代。

光效应艺术也称为光学艺术或照明艺术，维基百科对它有如下定义：

照明是为实现美学或具有实用功能的效果而精心设计的光学应用。此处的光不仅包括人造光源（如电灯），也包括由日光形成的室内自然光。

随着 20 世纪 80 年代计算机图形技术的迅速发展，艺术家们开始探索新的艺术形式，把光效应应用到数字图像中。由于受限于计算机系统资源，最初尝试都是试验性质的。在 20 世纪 80 年代后期，图形设计从使用机械技术产生照片转变到利用基于计算机的方法制作数字图像，这使得制作带有文字、插图、照片和色彩的图像变得非常容易。然而发展缓慢的光效应艺术没有在计算机辅助设计技术诞生后的短期内得到迅速发展。20 世纪 80 年代的设计师们开始在设计和建筑领域应用新的计算机辅助技术，这种新兴的艺术表现形式也从此得到了惊人的发展。



1



2



3

1. 皮特·哈里森，**Fructiv饮料的宣传广告**
2. 皮特·哈里森，**爆发**
3. 皮特·哈里森，**诱惑**
4. 皮特·哈里森，**OAHU饮料的宣传广告**
5. 皮特·哈里森，**灵魂**



4



5



1



2

1. 法比奥・萨索，**光效应艺术试验作品**
2. 皮特・哈里森，**甜美**
3. 法比奥・萨索，**飞翔的女孩**
4. 皮特・哈里森，**高速公路**



3



4



1



2



3

1. 法比奥・萨索，**海报-2k10**
2. 詹姆斯・怀特，**雅达利游戏机的宣传海报**
3. 詹姆斯・怀特，**美妙**
4. 詹姆斯・怀特，**《创：战纪》的宣传海报（1）**
5. 詹姆斯・怀特，**《创：战纪》的宣传海报（2）**
6. 詹姆斯・怀特，**《创：战纪》的宣传海报（3）**
7. 法比奥・萨索，**镜头光晕**



4



5

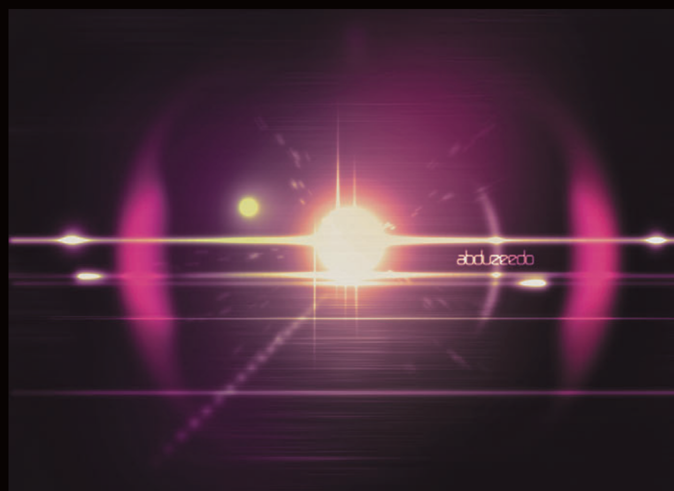


6

在当今的平面设计中，光效应艺术通常用来更精准地描绘现实世界，但使用光效应的主要目的还是挣脱现实的束缚，为设计作品中单一的设计元素带来动感和生命。光效应并不忠实于现实世界，它可用来表达创意，表现技术的发展，展现魔术，甚至是实现人类的某些幻想。

20 世纪 90 年代以来，基于软件的设计方法使得光效应的创作过程变得更加简便，这也为设计师带来了更多的资源，使其可能利用光效应艺术来进行各种创作。闪闪发光的效果在当前的设计中越来越多，为作品加入光效应已经成为设计师的习惯，虽然有时候他们使用的效果有点过时。

也就是说，全球有大量的设计师有意地使用光效应来使自己的作品与众不同，类似的艺术家包括查克 • 安德森（Chuck Anderson）、詹姆斯 • 怀特（James White）以及我自己，本章的经典设计展示包括相关作品。



7



1



2



3

1. 杰夫・黄，**瘟疫**
2. 西蒙・杜哈梅尔，**Lematos乐队宣传海报**
3. 塞奇・弗拉索夫，**凝视**
4. 塞奇・弗拉索夫，**霓虹灯下的生活**



4



访谈

查克·安德森

查克·安德森是一位出生于芝加哥、现居住于密歇根州大急流城的平面设计师兼插画师。他的工作室 NoPattern（www. nopattern.com）拥有广泛的客户，包括华纳兄弟、耐克、百事、555 Soul 制衣公司、微软、索尼、日本潮流品牌加西亚·马尔克斯、ESPN 电视台、Vans 和锐步等。

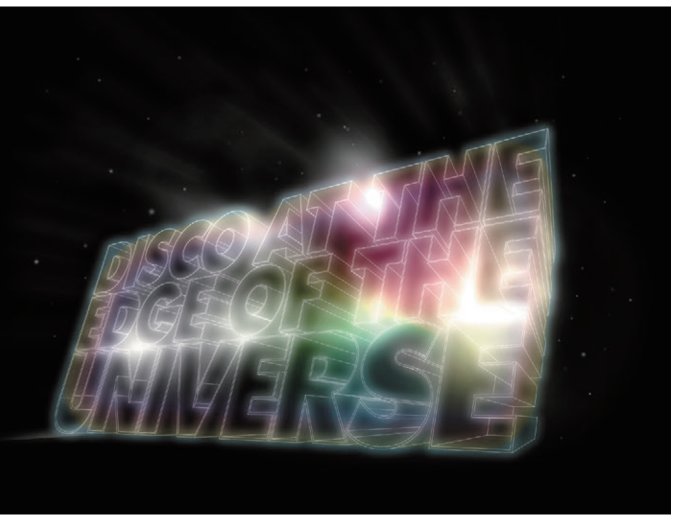
你是如何成为数码艺术家和设计师的？你是否一开始就把这一职业作为自己的目标？

我更像是一名艺术家，孩提时代就已经是了。我喜欢从图书馆借阅与绘画有关的书籍，喜欢在课堂上乱画，喜欢所有创作性过程。最终，也是必然趋势，我开始使用计算机做设计，当然是用 Photoshop 进行设计。整个过程是个有机的整体。我很早就知道自己将会从事某种艺术创作。对我来说，利用计算机进行设计或者说数字化的工作形式并不是很重要，计算机最终只是我使用的众多工具中的一种。

你的设计风格是如何形成的？是什么驱使你继续探索这种风格？

我在闲暇无聊中进行尝试时发现了这种表现形式。我一直对光线很着迷，光线洒在某个表面上的效果，它会对色彩产生影响，这些都是光线的魅力所在。我把这种对光的喜爱应用到了自己的设计中，并发现用光来进行设计非常有趣，特别是在摄影的时候。

当我还与父母一起生活的时候，我就喜欢晚上乘车出去，带着相机去拍那些空荡荡的停车场、加油站以及所有感兴趣的东西。我生活在郊区，如果不好好找，那里没有太多可供拍摄的素材，我从光线和夜晚中发现









了美。然后就是用 Photoshop 不断地探索和尝试了，因为没有人能告诉我该如何去做，我想要创作的东西也完全没有什么规律可言。

是哪些艺术家或设计师激发了你的创意，让你的设计越来越好？

马克•罗曼尼克、布莱恩•唐纳利、迪纳•切克、纳古•理查迪斯、托马斯•胡珀、雅各布•班农、金木•迈耶、戴维•西里格雷、迈克•吉安特、詹姆斯•布莱格登、延斯•卡尔松迈克•塞纳、内森•弗拉德……所有这些艺术家和设计师都是与众不同的，在他们的个性和作品中都有让我非常羡慕、钦佩、喜欢的特质。当然很多其他的设计师也很优秀，以上提到的这些人只是我很容易就能想到的。有趣的是，他们所有人的作品风格都与我的完全不同。

你创作的流程如何？可以分为哪些步骤？

我没有固定的工作流程。这个问题很难回答，因为基本上没有什么可说的。如果是客户项目，我先确认他们的大致意向，然后确定我和其他人的分工，之后就开始创作了。如果是我个人的创作，我不需要考虑任何工作流程、日程计划或是其他结构化的工作形式，只是在特定的时间做该做的事情。



你最喜欢创作的哪个环节？是创作前期，只有想法和创作方向的阶段？还是创作中期，把创意转变为设计作品的制作过程？抑或是创作后期，作品完成之后的审视过程？

我的回答是：创作的所有阶段都充满了乐趣，但“创作中期”通常是我最享受的环节，因为正在做自己最擅长的事情。“创作后期”也非常有趣，我完成了工作，可以休息、放松，并欣赏自己的创作成果了。“创作前期”也很有意思，为项目提出概念并形成发展方向。但任何事情都比不上实际的创作过程。

计算机对你的创作过程有多大的作用？

嗯，我差不多要用计算机完成 80% 的工作，它对我来说非常重要。它是创作、谈生意、交流的必备工具，可以用来寻找灵感，完成设计。对于现在所有从事创意产业的人来说，计算机几乎成为了创作过程中必然存在的一部分。



除了钱，工作还能为你带来哪方面的满足？这些对你的生活有多重要？

当你看到自己的商业作品被印刷出来，并在公共场所展示时，你会得到巨大的满足。无论任何时候，只要我完成了一些大幅面的设计项目，如壁画或广告牌，想到有成千上万的人每天都会看到自己的作品，我就感到十分满足。天道酬勤，努力工作总是能得到丰厚的回报，但这种物质上的回报无法与精神上的满足相提并论，当你出色地完成了工作，还会有其他更好的项目等待着你。

对于那些刚开始从事创意设计的人来说，你有些什么样的建议？

不要只局限于一种创作风格，尝试努力做好更多类型的设计。你可以专注于某个设计方向，但也要继续探索其他风格。如果你对光和色彩非常感兴趣，那么就需要了解摄影，还要掌握色彩的基本原理：色彩是如何相互影响的？光线和阴影的关系如何？它们如何影响色彩？一定要重点关注如何把光线和色彩融合在照片中——如果你像我一样，想要在摄影的过程中给照片加上一些特效的时候——不要等到照片达不到预期效果时，把光线和色彩胡乱地叠加在照片上。不断地尝试并探索新事物，这是唯一能使你成长的方式。




light

教程

用Photoshop创作光效应艺术作品

光效应是我最喜欢的艺术效果，不知道为什么，我总是喜欢在 Photoshop 中尝试再现我在现实中看到的事物。最后，我终于发现了混合模式的魔力所在，特别是颜色减淡模式，使用了这种模式之后，我发现制作独特的光效果变得非常容易。

这个教程将向读者展示如何为文字实现超酷的灯光效果，利用一些照片可以让设计效果更加真实。实现这种效果的过程非常简单！

步骤1

打开 Photoshop，创建一个新文件，把背景设定为黑色（参见图 1）。

步骤2

为了让制作效果更加真实，我们需要使用一些照片素材。此处使用的图像来自于 Shutterstock 网站，读者可以通过链接 www.shutterstock.com/pic-24939406/stock-photo-glowing-lamp-on-black-background.html 下载。把图片放在文件的中心位置，要保证灯丝周围有足够的亮度（参见图 2）。

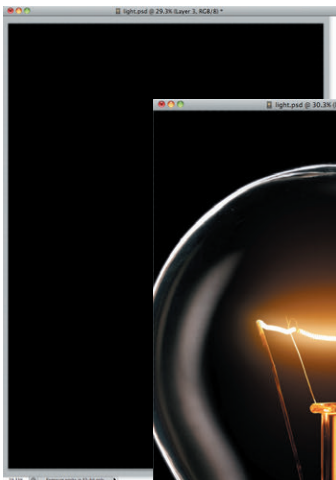
步骤3

进入图层 > 图层蒙版 > 显示全部，点击画笔工具（B），选择非常软的画笔（硬度为 0%），使用黑色涂抹灯泡周围需要隐藏的区域（参见图 3）。

步骤4

删除灯丝，我们稍后将在此处添加带有光效果的文字，这一步非常简单。使用吸管工具（I）选择想要使用的颜色，再次选择画笔工具，以非常柔软的笔刷将灯丝涂抹掉。注意，我在此处添加了一个新图层，而不是在原素材图片上进行修改（参见图 4）。在使

1



2



3



4



用画笔工具时，你可以在任何时候按下 Alt 键来调用吸管工具。

步骤5

选择水平文本工具（T），设定文本颜色为白色，键入文本“light”（参见图 5）。此处，我使用了 Exmouth 字体，读者可以通过链接 www.dafont.com/exmouth.font 下载，所选择的文字大小为 82 像素，但读者可以根据自己的画面大小自行设定文字大小。

步骤6

在选中文字的情况下，为其应用滤镜 > 模糊 > 高斯模糊，设定半径为 4 像素（参见图 6）。

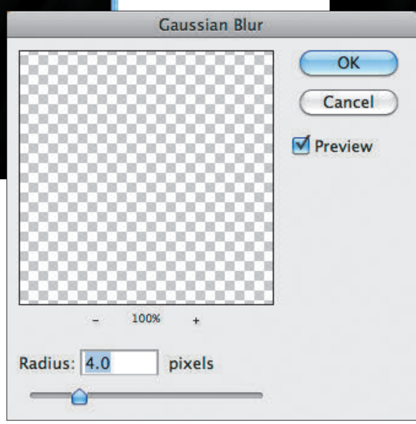
步骤7

因为包含文字的层使用的模式是颜色减淡，其效果就好像是文字在黑色背景上一样。注意，文字的边缘与背景混合之后创造出了非常完美的光线效果（参见图 7）。

5



6





7

步骤8

为了让画面更加逼真，我们没有在 Photoshop 中制作镜头灯效果，而是使用一幅真实的图像。我通过 Google 图像搜索到了一张图片，读者可以通过链接 http://web.williams.edu/astronomy/IAu_eclipses/jmp_eclipse03_04.jpg 下载。在导入图像之后，删除掉不需要的区域，只保留需要的闪光效果，然后执行图像 > 调整 > 去色（参见图 8）。

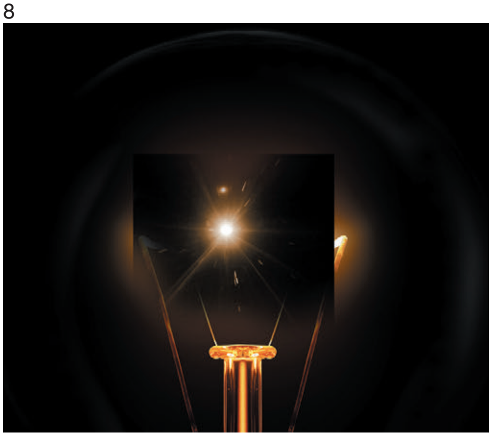
步骤9

在对闪光效果所在层执行去色命令之后，将其混合模式设定为滤色，通过调整图层的灰度，这种模式会把黑色背景变得完全透明（参见图 9），非常适用于制作光效果。

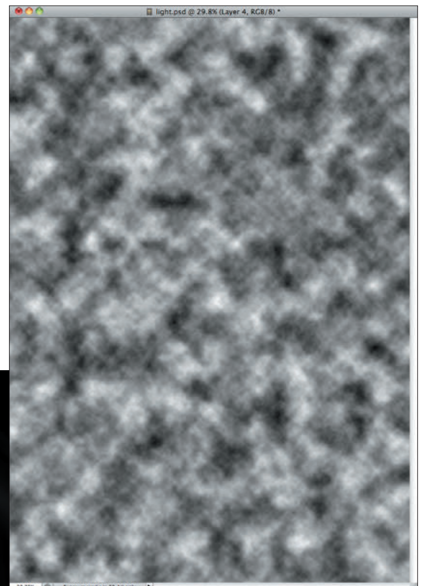
步骤10

增加一个新的图层，执行滤镜 > 渲染 > 云彩，选择黑色和白色分别作为背景色和前景色（参见图 10），把这一层放在所有图层的上方。

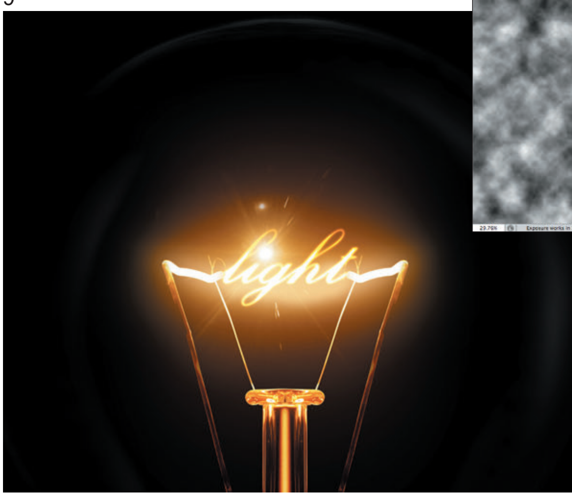
8



10



9



步骤11

把制作出的云彩图层的混合模式改为颜色减淡，在图层面板上新建一个文件夹，把云彩所在层放置在此文件夹里（参见图 11）。把新文件夹的混合模式设定为叠加。

步骤12

在云彩所在文件夹内新建一图层，将其放置在云彩图层下。使用画笔工具，以最柔软的硬度，选择 #f5d38b 作为画笔颜色，在所实现的光效果的中间制作一圆形发光区域（参见图 12）。将这一层的混合模式也设为叠加。

步骤13

在所有图层最上方新增加一个图层，选择画笔工具，使用白色的大笔刷形状在灯光效果的中心处制作另一较大的发光区域。最后选择图层 > 图层样式 > 颜色叠加选项，选择颜色为 #ffd648，为图层应用线性叠加模式，使得灯光效果更加强烈，至此就完成了整幅作品的制作（参见图 13）。

总结

如你所见，大部分的光效应都是通过调整图片的混合颜色实现的。Photoshop 中的混合模式对于实现这种效果非常有用，建议读者在今后制作光效应的作品时详细了解这些模式，特别是颜色减淡模式。

11

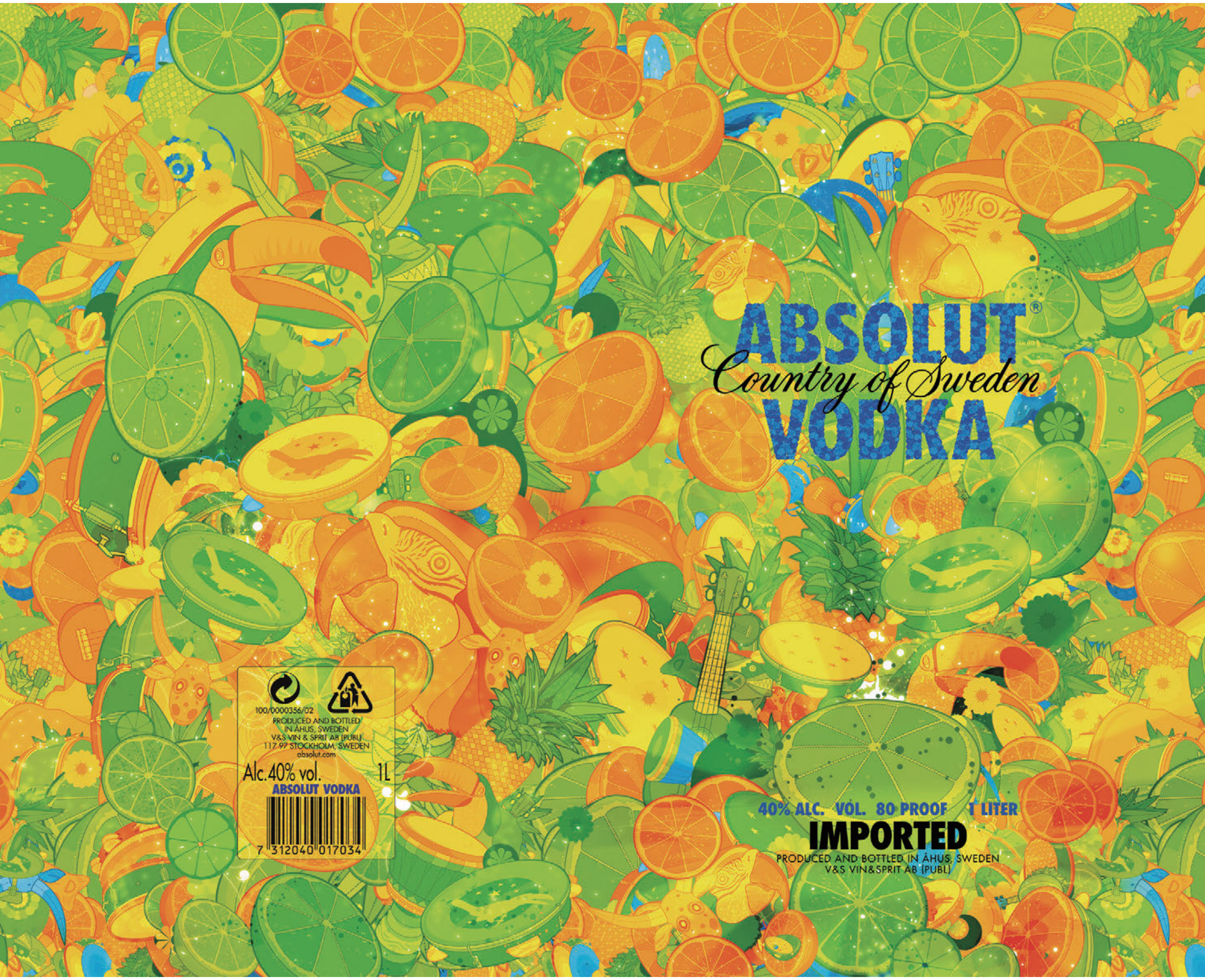


12



13




ABSOLUT®
Country of Sweden
VODKA
40% ALC. VOL. 80 PROOF 1 LITER
IMPORTED
PRODUCED AND BOTTLED IN ÅHUS, SWEDEN
V&S VIN&SPRIT AB (PUBL)
100/0000356/02
PRODUCED AND BOTTLED
IN ÅHUS, SWEDEN
V&S VIN & SPRIT AB (PUBL)
117 97 STOCKHOLM, SWEDEN
absolut.com
Alc.40% vol. 1L
ABSOLUT VODKA
7 312040 017034

第 6 章

矢量艺术

平面设计通过图像、符号以及最近开始盛行的——文字来向人们传达信息。在用数字化的形式绘制矢量图之前，矢量图通常用来弥补以上这些元素的不足。维基百科对现代矢量图的定义为：

> 在计算机图形学中，矢量图是由运用数学方程生成的基本几何图形元素（如点、直线、曲线、多边形或其他形状）组合而成的图形，以此来表现图像。

矢量艺术是成就优秀设计的秘诀所在。在数字化图形设计中，它能够保证作品以大比例印刷而不产生锯齿，比如为某个小册子设计的 logo 同样可以应用在广告牌上。矢量图使这种可能性成为现实，它的运用彻底改变了平面设计师构思并创作作品的方式。

绝对伏特加
吉列尔梅·马可尼

随着时间的推移，基于矢量图的设计应用正变得日趋广泛，现在的艺术家可以用很多编辑工具来创建包含有点、线以及关键节点的矢量图。我们甚至可以为这些元素添加摄影效果，甚至是3D效果来创作出超现实效果的图像。

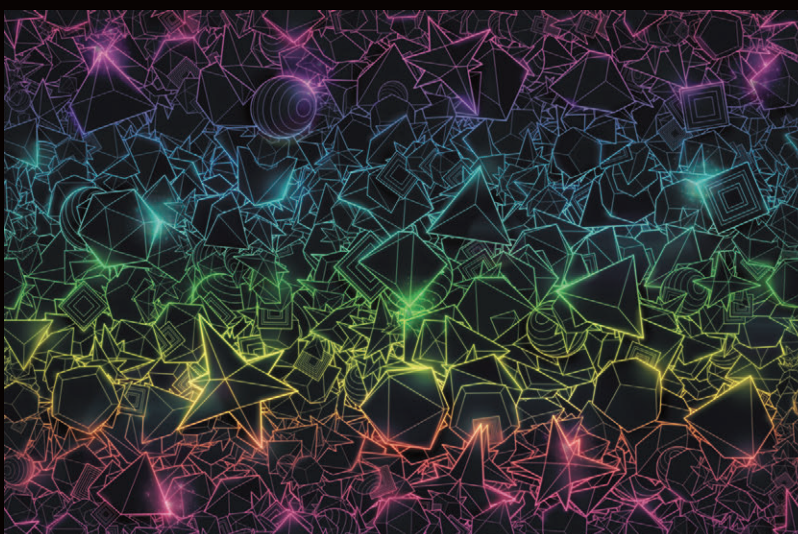
绘画式转描（rotoscoping）允许人们使用照片作为数字图像的来源，把照片中的所有栅格化的图像内容转换成矢量图像元素，但现在设计师的工作不仅仅是把图像转换为矢量图，还需要加入一些新的元素，例如把矢量图和照片，甚至是光效果和矢量图相融合，从而创作出完美的构图。



1



2



3

1. 吉列尔梅・马可尼，**基本形的变化**
2. 吉列尔梅・马可尼，**糖果**
3. 吉列尔梅・马可尼，**印刷符号的变化**



1

平面设计方式的变化同样适用于印刷领域。为了达到良好的印刷质量，需要把字体和字型以绘画元素的形式保存为矢量图形，这样就可以对其进行任意缩放。

来自巴西的设计师克里斯蒂亚诺·斯奎埃拉是现代矢量艺术的大师之一。他的作品非常优秀，在本章的访谈和教程部分，读者可以学习到他的创作过程。

1. 吉列尔梅·马可尼，**巴西文化中心宣传墙（1）**
2. 吉列尔梅·马可尼，**巴西文化中心宣传墙（2）**
3. 吉列尔梅·马可尼，**巴西文化中心宣传墙（3）**


Centro Cultural
20 anos
20 anos do Centro
Cultural Banco do Brasil.
Faz diferença ser cliente de
um banco que leva cultura
para todo o país.
Pensar na cultura do brasileiro é pensar numa
riqueza sem igual, onde milhares de formas, cores e
ritmos se misturam em uma nação única.
Nos Centros Culturais Banco do Brasil você encontra
sempre uma programação assim: diversificada, criativa,
onde cada brasileiro pode se sentir representado e,
principalmente, estimulado.
Banco do Brasil.
Faz diferença ter um banco todo seu.
bb.com.br/cultura
Banco da Cultura

2


Centro Cultural
20 anos
20 anos do Centro
Cultural Banco do Brasil.
Faz diferença ser cliente de
um banco que leva cultura
para todo o país.
Pensar na cultura do brasileiro é pensar numa
riqueza sem igual, onde milhares de formas, cores e
ritmos se misturam em uma nação única.
Nos Centros Culturais Banco do Brasil você encontra
sempre uma programação assim: diversificada, criativa,
onde cada brasileiro pode se sentir representado e,
principalmente, estimulado.
Banco do Brasil.
Faz diferença ter um banco todo seu.
bb.com.br/cultura
Banco da Cultura

3



1



2



3

1. 吉列尔梅・马可尼，**日本风格图形**
2. 吉列尔梅・马可尼，**日本小木偶**
3. 吉列尔梅・马可尼，**线条的变形**
4. 阿里・温克尔，**珠宝盗贼**
5. 阿里・温克尔，**解脱**



4

5





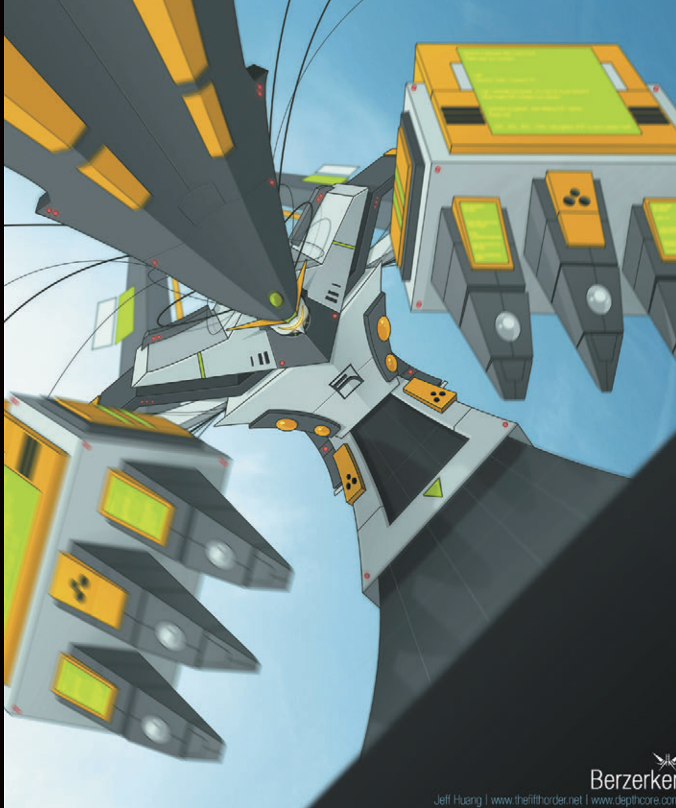
1



2



3

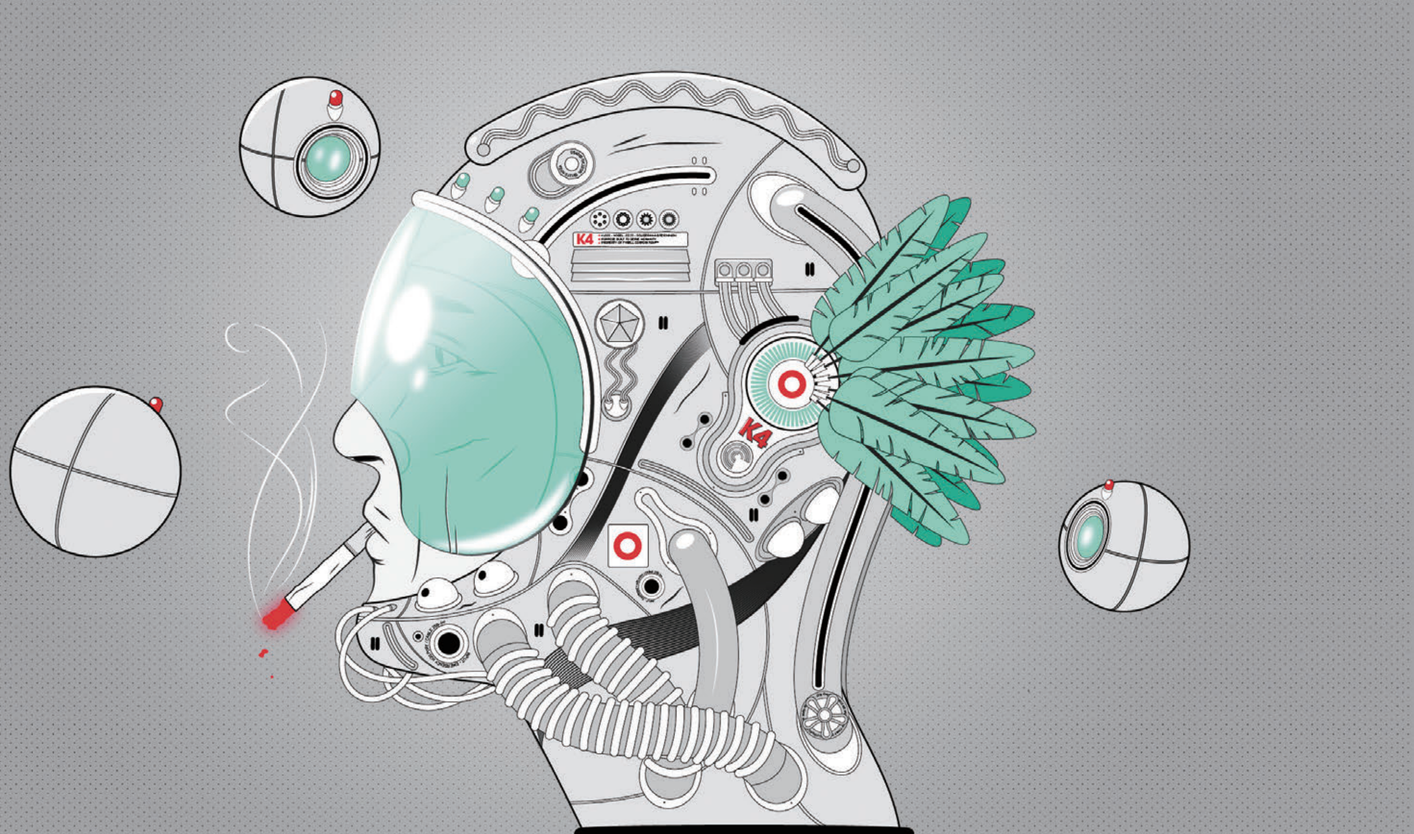


4

1. 阿里·温克尔，**阳光普照**
2. 阿里·温克尔，**水晶石与道德**
3. 菲利克斯·阿亨霍，**交互式咖啡**
4. 杰夫·黄，**狂暴战士**
5. 阿里·温克尔，**暴风雪与造梦者**



5



1



2

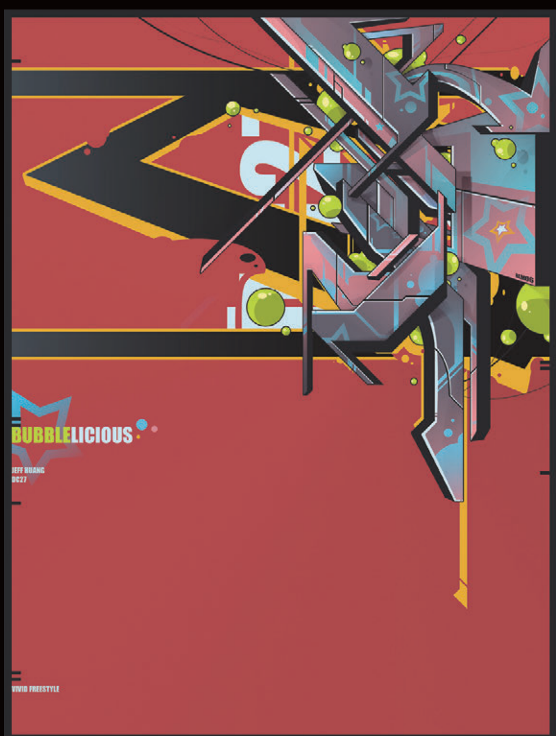
1. 卡兰・辛格，**K4000**
2. 卡兰・辛格，**狗的早餐**
3. 奥利–佩卡・乔海宁，**马戏团的颜色**
4. 卡兰・辛格，**瑞秋**
5. 杰夫・黄，**Bubblelicious泡泡糖的宣传广告**
6. 卡兰・辛格，**欲望边缘**



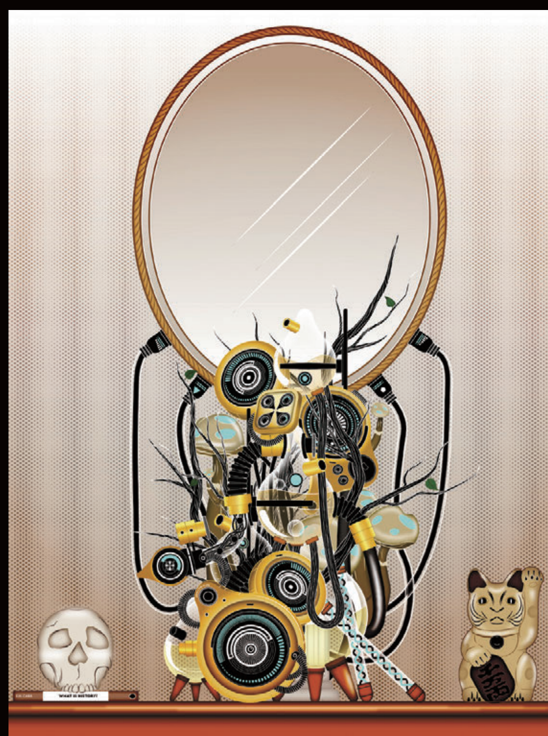
3



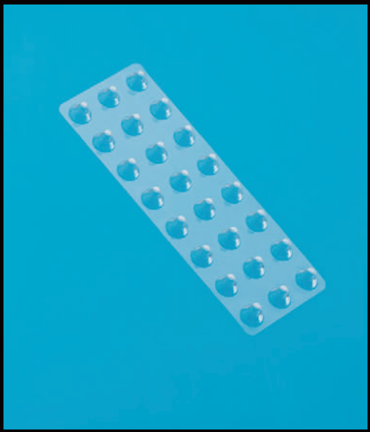
4



5



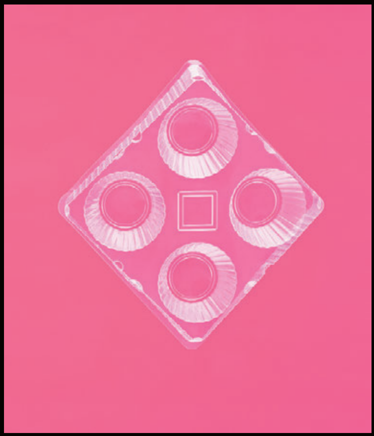
6



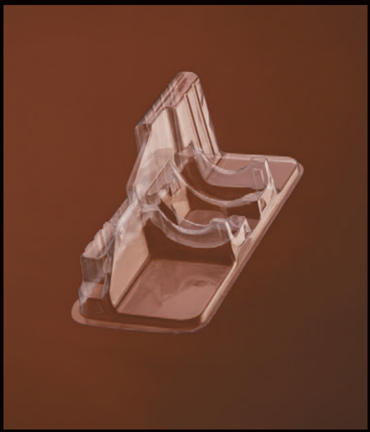
1



2



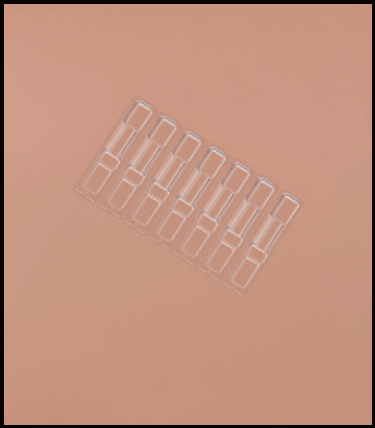
3



4



5

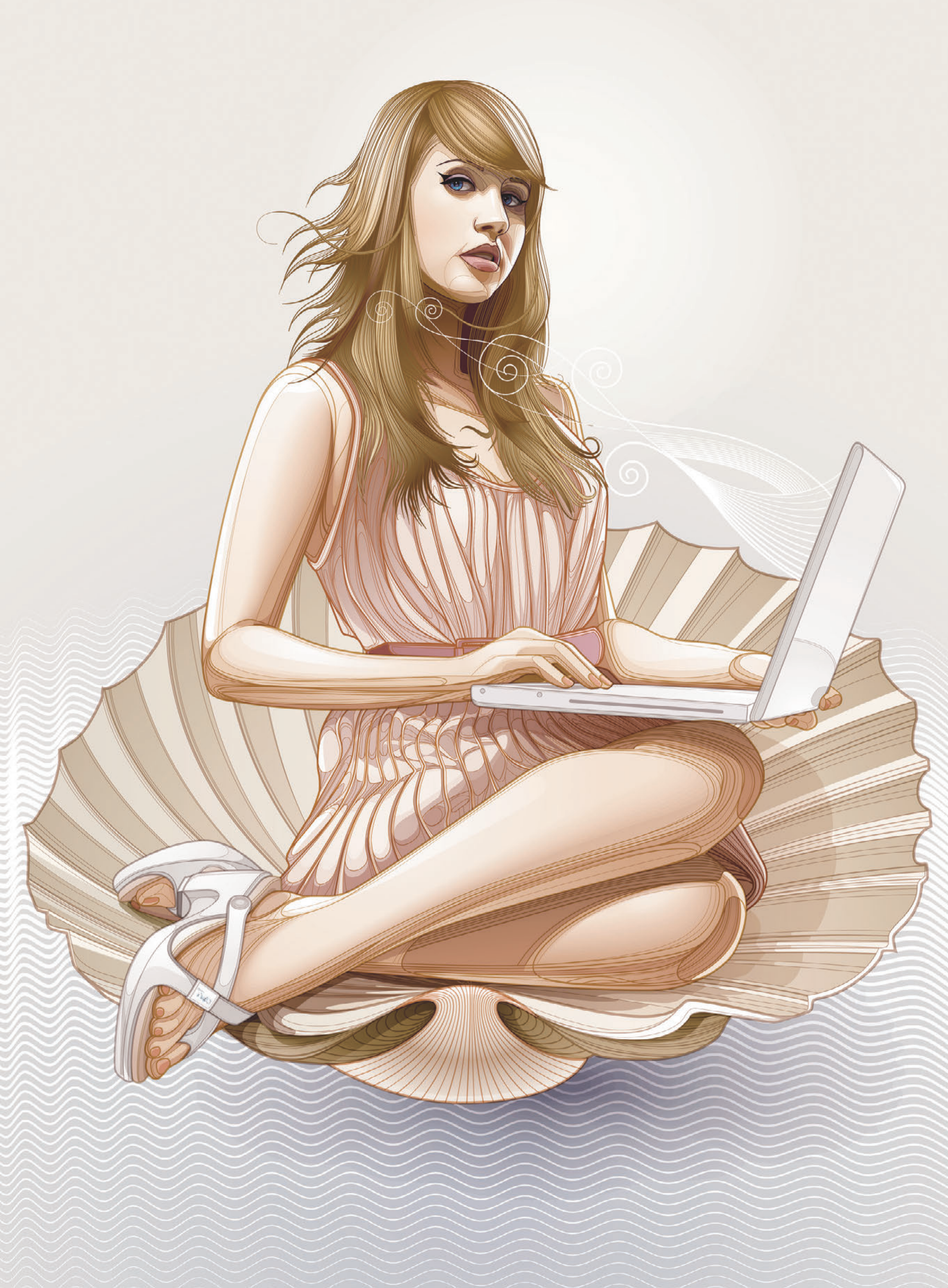


6

1. 西蒙·杜哈梅尔，**巧克力模具**
2. 西蒙·杜哈梅尔，**色度计模具（V2）**
3. 西蒙·杜哈梅尔，**甜品杯模具**
4. 西蒙·杜哈梅尔，**木质门把手模具**
5. 西蒙·杜哈梅尔，**球状物模具**
6. 西蒙·杜哈梅尔，**注射器模具**
7. 西蒙·杜哈梅尔，**扬声器模具**



7



访谈

克里斯蒂亚诺·斯奎埃拉

巴西插画师克里斯蒂亚诺·斯奎埃拉又名矢量克里斯（CrisVector）（www. crisvector.com），他对自己从事矢量艺术创作的过程描述为：“在传播设计专业取得了技术学位之后，我开始从事包括书籍、杂志、CD 封面之类的平面设计工作，几年之后又转入到了食品和玩具的包装设计行业。有了这些经验之后，我最终选择成为一名自由设计师，这样的工作比较舒适，我开始从事插画设计，因为我对此钟情已久且具备了相当好的技巧。从 2005 年开始，我成为了一名全职的插画师，在自己家里进行创作，致力于包装和图形设计、广告，以及其他需要用插画说明事物的设计。”克里斯蒂亚诺是本章的访谈对象，同时也是后续教程的作者。

你是如何成为一名数字艺术家的？你是否一开始就把这一职业作为自己的目标？

我走上这个行业的过程可谓是巴西设计师典型的职业历程：先是一名实习生，作为设计助理的助理，在一个平面设计工作室里做一些琐碎的工作，如去掉照片的背景，重新绘制一下 logo 之类的事情。也就是通过做基础工作来学习设计基础知识和技能。

我很早就想创作图像，但在早期，我还没有意识到可以把这作为自己的职业。通过尝试学习更多素描与色彩绘画的技能，我开始了自己的学习。那时的我想成为一名漫画家，但最后学习了更多关于设计行业的知识以及运作流程，对插画领域产生了浓厚的兴趣。我想成为一名插画师，但那时候没有找到太多的机会，所以就先从事了平面设计。



你是如何形成自己的创作风格的？是什么驱使你继续探索这种风格？你认为这种风格的典型特征是什么？

寻找好的设计风格是一件很具挑战性的事情，在别人认为我的作品属于某种风格之前，我还不知道自己已经形成了创作风格。在设计行业，如果艺术家们不想太受限于个别的客户，通常要能够以各种不同的风格从事创作。我就是这样做的，学习用不同的风格来创作，其目的是满足更多客户的需求，我从来没有想过会有“个人的风格”，也不知道这很重要。

在从事插画很长时间之后，我开始研究自己之前的作品，如旧式漫画。我曾经画完了很多速写本，为普通朋友、女朋友以及家人画肖像，还尝试了实验性的练习，希望形成自己的风格，并寻找自己的艺术特色。通过研究早前的作品，我发现它们与漫画的风格很像，这正是我想从事的创作类型。碰巧那时我正在创作一本名为 *Daniel Dume* 的漫画书，我就在想：“为什么不做了呢？”所以就再次开始了漫画的创作，并努力形成了自己的创作风格。

虽然我的创作风格是个人的，但我仍然在改进并继续努力创作出各种不同类型的作品，以满足所有客户的需求，并能以商业的形式应用这种风格。

我用线条来形成深度、阴影和运动的方式，线条就是我的创作风格。另一个风格是从漫画书中汲取而来的：使用明快的色彩以及简单的阴影效果。最近，我为许多杂志创作了大量的插画和人物肖像，并了解到这种风格与出版物很搭调，这让我非常高兴。

你创作的流程如何？可以分成几个步骤？

我的创作遵从于界限分明的流程步骤，无论是商业项目还是个人项目，这些步骤都变化不大。唯一的区别在于：在商业项目中，我从客户处取得创作的基本要求；在个人项目中，我自己制定要求。

从事商业创作时，在拿到基本要求之后，我会阅读并开始考虑用插画表现思想、创意或主题的不同方式。如果纠结于概念，我会寻找一些与创作相关的参考资料。这些参考资料（包括电影和音乐）不一定都与概念或插画有相同的主题，但所传达的信息、所用的研究方法和对于主题的观点都要与创作有一定关联。我尝试寻找的是人们对于这些主题的观点，这可能有利于开展创作。

在拥有了创意之后，我会开始利用手绘板、Photoshop，甚至是纸和铅笔绘制一些小的草图。这些草图都像小的设计一样，可以用来确定插画的主要特征、插画元素的设定位置，以及作品的整体效果。通常我会绘制三个或更多个版本，选择其中最好的两个。当从事客户项目时，如果他们需要，我会把这些不同版本的草图发给他们审阅。

只要草图通过了审核，我就为草绘图添加具体的内容、物体的细节表现等。此时，我会以最终作品幅面的大小进行制作，但分辨率要低一些（100 或 150dpi）。同时寻找很多绘制对象的参考物。所有物体的所有细节都是非常重要的，所以参考物将会有很大的帮助作用。

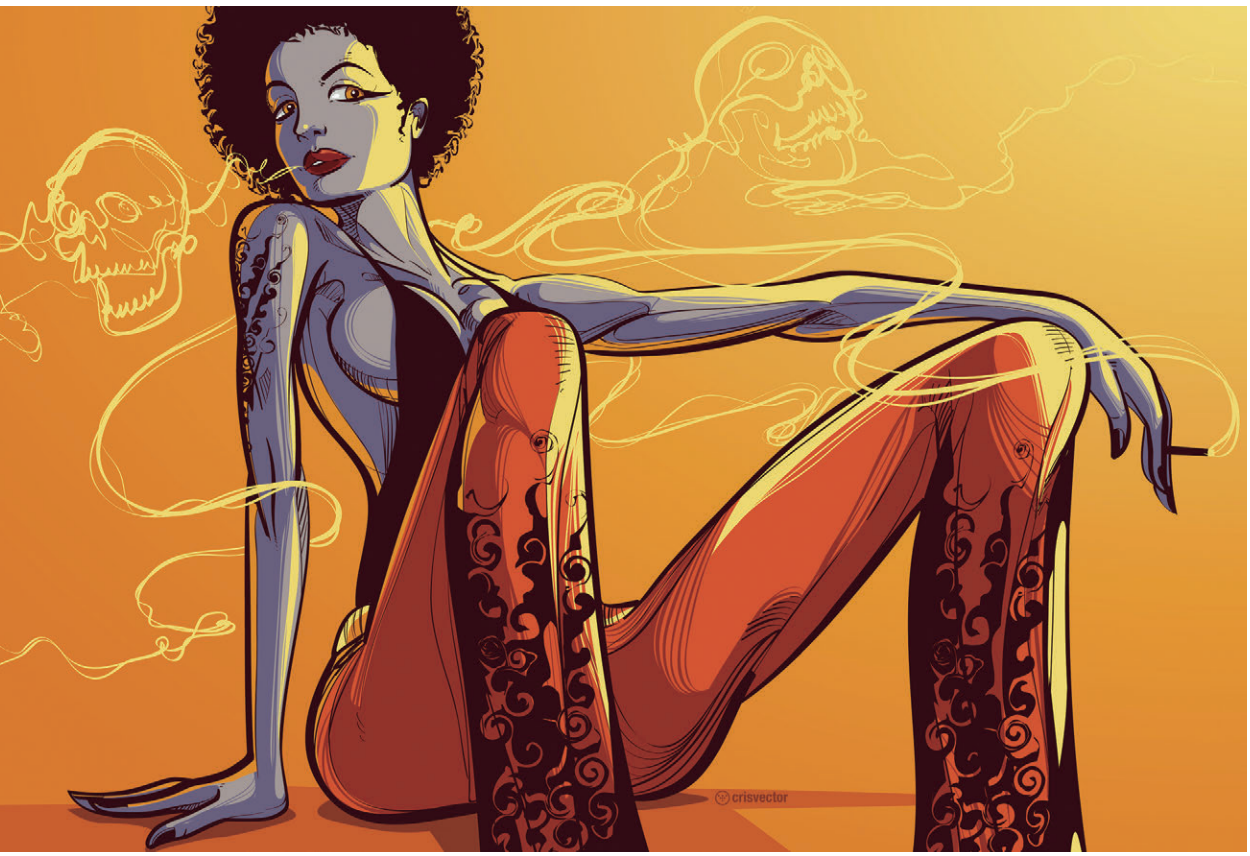


当然，我也会通过照片来比对绘制对象的解剖学特征，以保证作品的准确性。我喜欢绘制人像，并且也绘制了很多年，但我仍然不太放心自己仅仅靠记忆来绘图。

最后，在细节稿完成以后（通常已包括色彩搭配），我会利用Wacom手绘板和Illustrator的自定义画笔在Illustrator中完成所有线稿以及其他细节、阴影和其他设计元素的绘制。在这一步完成之后，用颜色、精细的阴影（创建两三个阴影层）以及一些光效对作品进行渲染。再把图像输出为psd（Photoshop文件）格式，在Photoshop中检查并修正配色效果，最终将其交付给客户。

计算机对于你的创作过程有多重要?

计算机是一个非常棒的工具——仅此而已。它只是众多能够使得创意的表现更加容易的资源之一。我一般都尽可能多地使用计算机，现在已经可以完全用计算机完成创作了。这更像是一种实用而非概念化的方式，因为我没有太多的空间用来绘画，如果用纸的话，创作速度也会不太理想。无论是用计算机还是纸张，创作的方法都如出一辙，但我通常使用计算机来完成设计。



你比较欣赏哪些设计师或艺术家？

我比较喜欢巴西的漫画艺术家法比奥·穆恩（Fábio Moon）和加布里埃尔·巴（Gabriel Bá），不仅因为他们杰出的作品，还因为他们对于自己作品的诚实表述，有优点也有缺点。很多时候我都听到他们相互讨论自己的作品，总能有所收获。他们的言语使我了解到，一些人可以在不违背他们的原则的情况下表现得很优秀。

我也喜欢约瑟夫·克里斯蒂安·莱恩德克（J.C. Leyendecker）的作品，梦想自己能有他三分之一般优秀。

你最引以自豪的作品是哪些？为什么这些作品对你来说很重要？

我最近的一些作品，都是我决定重新回到自己以往风格时创作出来的。它们对我来说非常重要，不仅因为作品本身，也因为有在作品中找到自我时得到的快感。我也非常高兴以后能有机会为某些客户创作类似风格的作品。

除了钱，你的工作还为你带来了哪些方面的满足？这些对你的生活重要吗？

我喜欢工作中的沟通交流，这也是让我更加热衷于插画的原因，它能突破语言障碍传达概念和思想。工作的时候，我会与很多人交谈，他们倾听我的谈话，我帮助他们表达并探索自己对于项目的观点，这所有的过程我都非常喜欢。交流是不同文化人群间达成良好理解的关键所在，能对此做出个人微薄的贡献，我非常自豪！

对于那些刚刚从事艺术创作的人，你有些什么样的建议？对于那些想要创作这种风格作品的人来说，最重要的参考是什么？

我的建议是：寻找与你所从事领域相关的事物。了解人们的工作方式以及他们的需求是非常重要的，同时也要学习相关的报价标准、合同之类的事情。

不要羞于展示自己的作品，但一定要向潜在客户展示相关的作品。向只需要肖像画的杂志编辑展示关于水果的插画毫无意义，最理想的状况是你能创作不同类型的作品，并将其用在合适的地方。

对于创作风格的资源，我建议读者留意所有可能用到的参考资源，电影、书籍、漫画以及其他艺术类书籍。市场的动态非常重要，因此观察其他艺术家的个人简历、作品展以及网站是非常好的办法。关键是不能抄袭，但要知道别人已经做了些什么，从而为自己树立新的创作风格。



教程

克里斯蒂亚诺·斯奎埃拉创作的矢量插画

在这一部分，我将介绍自己最近为 *ESPN* 杂志创作的一幅插画作品。插画绘制的是巴西具有传奇色彩的赛车手埃尔顿・塞纳（Ayrton Senna），能创作这么一幅作品，我深感荣幸。

步骤1

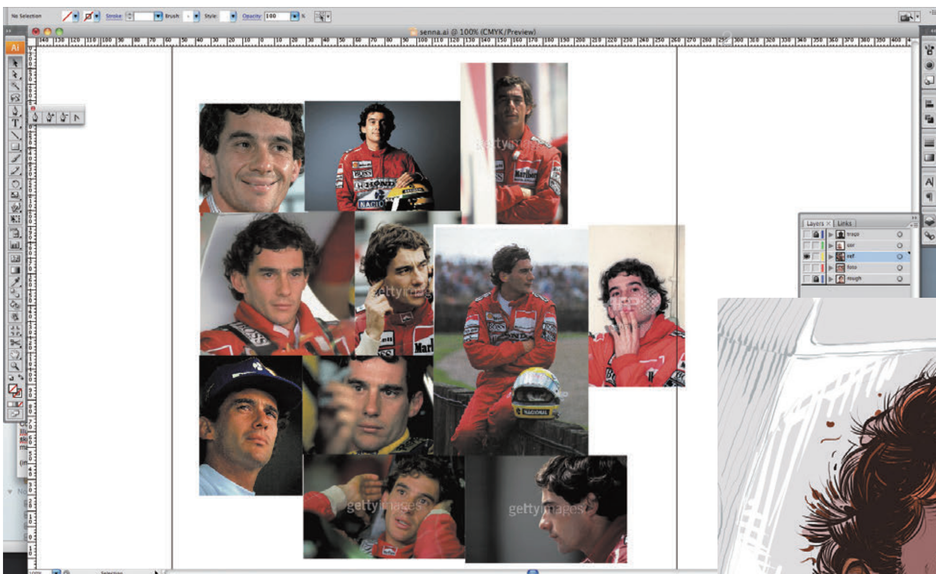
我的创作总是从寻找素材开始，我不太放心依靠记忆来绘制。我要看到自己将要画的事物的细节内容，光线和角度的变化，这样才能找到好的表现方式。

在这个教程中，我将绘制一幅埃尔顿·塞纳的肖像。像往常一样，我需要搜集埃尔顿的一些照片，并用它来进行草绘。如果没有这些照片，后续任务显然是无法进行的。因为这个项目来自于*ESPN*杂志，所以我要求他们提供给我一些图片（参见图1），我要仔细观察这些图片。另外，我自己也搜索了一些照片，这样才能帮助我更深地理解埃尔顿的特征，也能让我在制作图像的阴影部分时更加自信。

步骤2

即便有了参考素材，仍然需要绘制草图，并获取客户的认可。在此阶段，我也会利用这个机会来规划插图的元素构成、风格、光源的位置、图框以及最终作品可能包括的其他元素。客户要求基于特定的照片进行创作，但我自己也参考了一些其他图片，因此才能自如地表达人物图像的细节和光影的变化（参见图2）。

1



2



步骤3

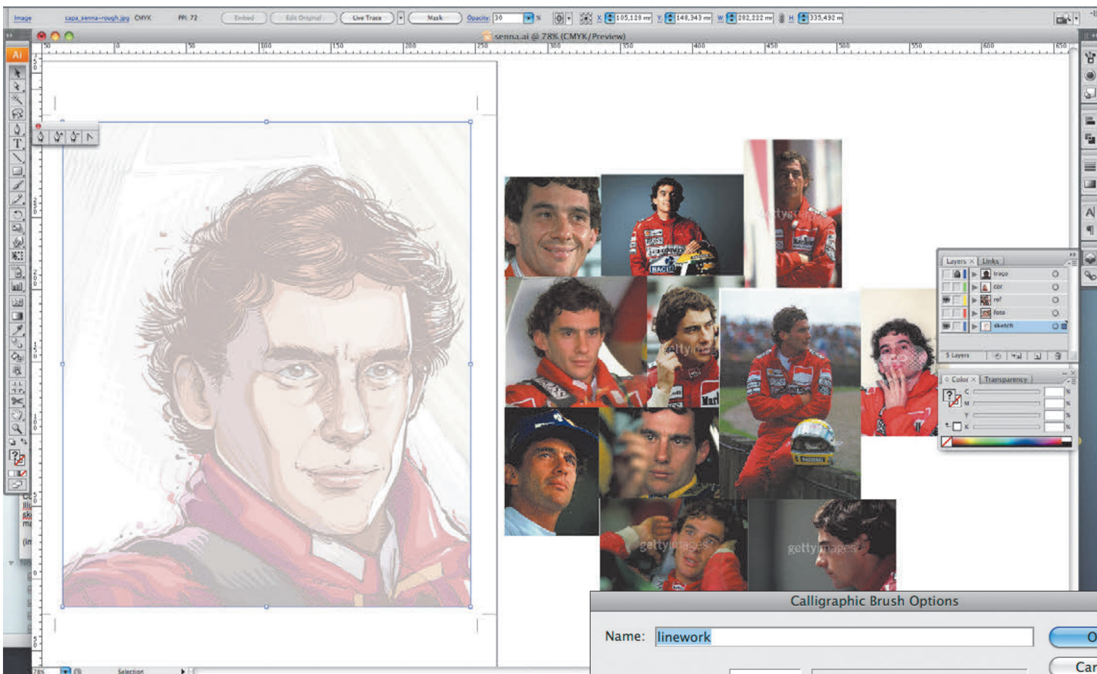
在手绘稿通过评审之后，我利用 Adobe Illustrator 进行完善。把手绘稿放在一个图层里（不透明度为 30%），把其他参考图片放在另一个图层里。再多创建了两个图层，一个用来绘制肖像，一个用来做颜色渲染（参见图 3）。

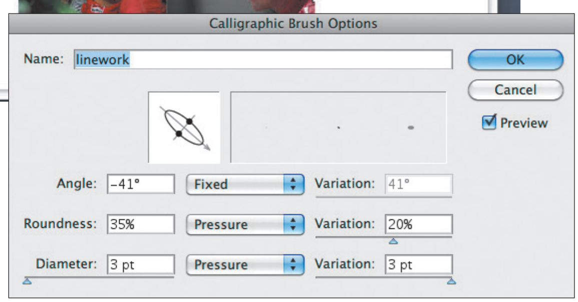
步骤4

不久前，我发现了使用 Illustrator 的一个绝妙技巧——用画笔搭配手绘板一起绘图。从此以后，我的创作过程发生了翻天覆地的变化，我开始利用 Illustrator 创作理想的个人作品。

我通常使用 Illustrator 中的三种自定义画笔。自定义画笔是很简单的事情：通过菜单项窗口 > 画笔，打开画笔，你能够看到一系列的自定义画笔，双击任意一个书法画笔，会弹出一些选项，你可以为新的画笔命名，选择画笔的角度，选择是否根据手绘板压力变化，设定变化的角度。其他选项，如圆度和直径的设定也差不多。当设定好最后两个选项后，通常要定义“压力”值，使其能最大地利用手绘板的功能（参见图 4）。

3





4

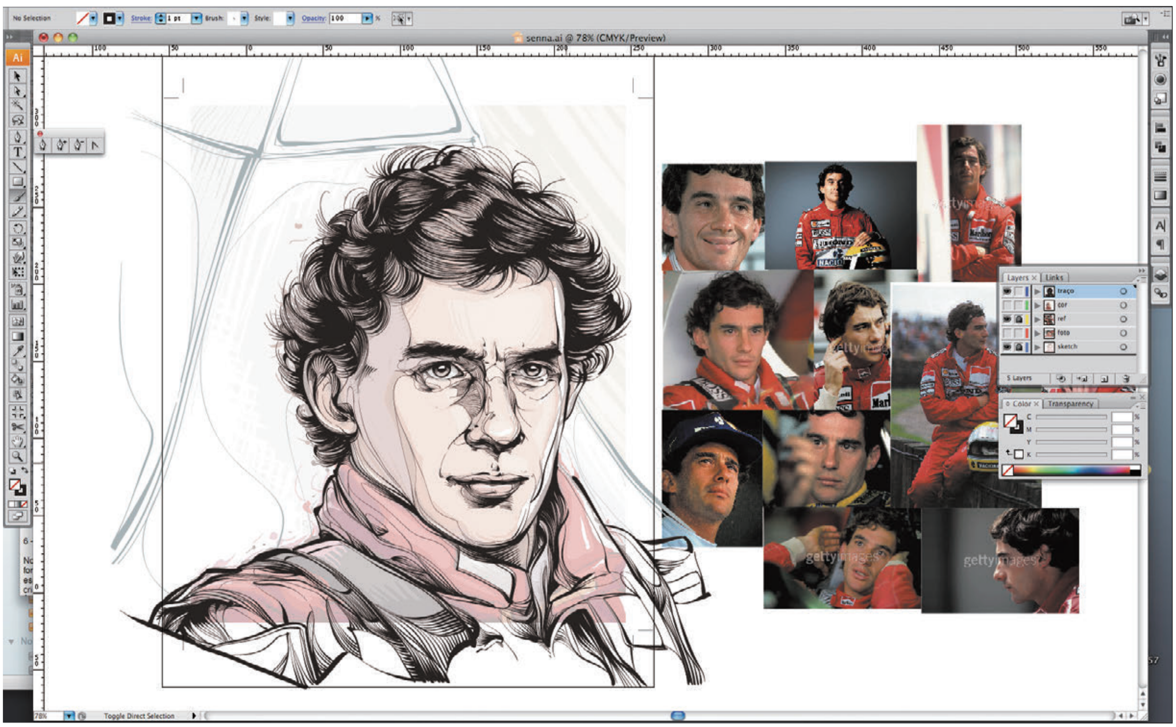
步骤5

为所选择的图层设定一些选项，来实现作品想要的效果。在这个教程中，在所选层下有一个手绘稿层，设定30%的不透明度，这样就能引导我完成肖像的绘制（参见图5）。绘制肖像的步骤通常是最耗费时间和精力的，正是在这里，我要完成所有的细节、阴影、材质、表现效果和黑色区域。这些几乎完全是用手绘板完成的，没有使用鼠标，利用画笔完成了所有轮廓的绘制，黑色区域是用铅笔工具完成的。

在小范围内使用了较细的画笔，在大的区域内使用较粗的画笔。我通常会参考照片进行绘制，这样就可以从不同的角度、在不同的光线下观察肖像的面部细节。

阴影区域可以通过很多种方式完成。我的处理方法是从钢笔画和漫画中借鉴而来的，用较细的线条绘制底稿和变化区域。每一个插画师都需要找到适于自己风格的方法。

5



步骤6

在这幅作品中，颜色起到了辅助性的作用。我需要 1 ～ 3 步来进行上色，并使用了像单元格底纹一样的色彩样式。你可以尝试使用明亮的颜色与深色的线条形成对比，这样会让最终效果看起来更活泼一些。

有时候，我需要在 3 步之外创造出更多的立体感，以求作品与参考照片更接近。有些人的皮肤在作品中要有更细节化的表现。在这幅画像中，我有幸可以重塑很多细节，而不依靠两种颜色的特征（参见图 6）。

6



步骤7

完成了在 Illustrator 中的制作之后，我通常会把图像生成为 300dpi 分辨率的 TIF 格式，如果需要，也可以继续在 Photoshop 中对色彩效果进行细微的调整（参见图 7）。

总结

读者可以把自己完成的作品与下页的图片进行对比，如果比较结果相似，并且对最终得到的效果比较满意，那么恭喜你成功地创作了一幅矢量艺术作品。

7







第 7 章

新超现实主义

新超现实主义是一种艺术流派，脱胎于旧的超现实主义运动，它有丰富多样的表现形式。超现实主义是由一群作家和视觉艺术家在 20 世纪 20 年代早期发起的文化运动，其领军人物是安德烈 • 布莱顿，他认为超现实主义是艺术领域的革命性运动。

超现实主义思想认为，欧洲文化被第一次世界大战带来的恐惧所笼罩，运动的参与者们认为这场运动是对“理性主义”所带来的破坏的反抗。

超现实主义也提供了一种重新把经验性意识与无意识完美结合的方法，使得梦境与幻想世界可以融合到日常生活的理性世界，从而形成“绝对的真实”，也就是超现实。

很多艺术家都参与了这场运动，例如乔治·德·契里柯（Giorgio de Chirico）、马克斯·恩斯特（Max Ernst）、胡安·米罗（Joan Miró）、弗朗西斯·皮卡比亚（Francis Picabia）、伊夫·唐居尹（Yves Tanguy）、萨尔瓦多·达利（Salvador dalí）等。

20 世纪 30 年代，超现实主义迎来了它的黄金时代。作为一场视觉艺术运动，它试图剥离日常事物最传统的含义，暴露这些事物所包含的心理寓意，从而创作出超出常理却令人信服的图像，并以此激发观赏者的心理共鸣。

1. 杰夫·黄，**恍惚的通道**
2. 本杰明·卢，**高达天际**



1



2



1

这场运动持续了很多年，并得到了人们的广泛认可。在 20 世纪 70 年代后期，超现实主义已经成为一种艺术流派，在非理性空间中，这一流派主要用图形组合形式来描绘人的梦境或下意识中的复杂图像——现在被称为“新超现实主义”。

新超现实主义有时被称为“现代超现实主义”，它不包括超现实主义理念中所谓的“挣脱理性束缚”的思想，虽然它脱胎于旧的超现实主义运动。但不可否认的是，它已成为一种颇具生命力的艺术形式。



2

1. 菲利克斯・阿亨霍，**抽取**
2. 杰夫・黄，**GO，凉鞋的妒忌**
3. 杰夫・黄，**日记**
4. 杰夫・黄，**GO，公园中的乐趣**



3



4



1

技术的发展为艺术家打开了全新的视野，也为我们带来了新的视觉传达形式。旧的计算机视觉媒体已成为数码艺术的一部分，它被认为是在创作新超现实主义作品中最常用的媒体形式之一。

现在有很多艺术家使得新超现实主义得以蓬勃发展，他们描绘了人的梦境以及潜意识中的图像，并引起了全球范围内大量欣赏者的兴趣。

1. 玛特·比曼斯，**无限的世界**
2. 杰夫·黄，**回忆录**



2

1. 索林・拜奇拉，**国王的负担**
2. 普利兹麦可・纳夫罗茨基，**美杜莎**
3. 索林・拜奇拉，**不必悲伤**



1



2



3



访谈

尼克·安利

尼克•安利是英国的数码艺术家，他在伦敦帝国理工学院攻读物理学时自学了 Photoshop，曾创作了很多个人和商业的数码艺术作品，并在多种数码艺术杂志上刊载。他的客户包括英国航空公司、英国电影学院、Adobe 公司、《数码艺术》、Nickelodeon 公司、Harper Collins 出版社、《国家地理杂志》、星巴克以及联合国儿童基金会（UNICEF）等。他主要用 Photoshop 完成设计，但也用 Cinema 4d 和 Adobe Illustrator 一起制作插画。在 www.shinybinary.com 可以看到更多关于尼克及其作品的信息。

你是如何成为一名数码艺术家的？你是否从一开始就知道自己要从事这个行业？

我进入数码艺术领域纯属偶然。我已经记不起最初为什么喜欢玩 Photoshop 了，但仍然清晰记得当时对此着迷的情形。在那之前，我主要用像 Macromedia Fireworks 和 Corel Photo-Paint 之类的软件完成项目，但它们不能像 Photoshop 那样让我得心应手。从第一次尝试使用 Photoshop 到成为一名全职的数码插画师花费了数年的时间，但我全身心投入的所有设计都为我奠定了成为一名商业艺术家的基础。



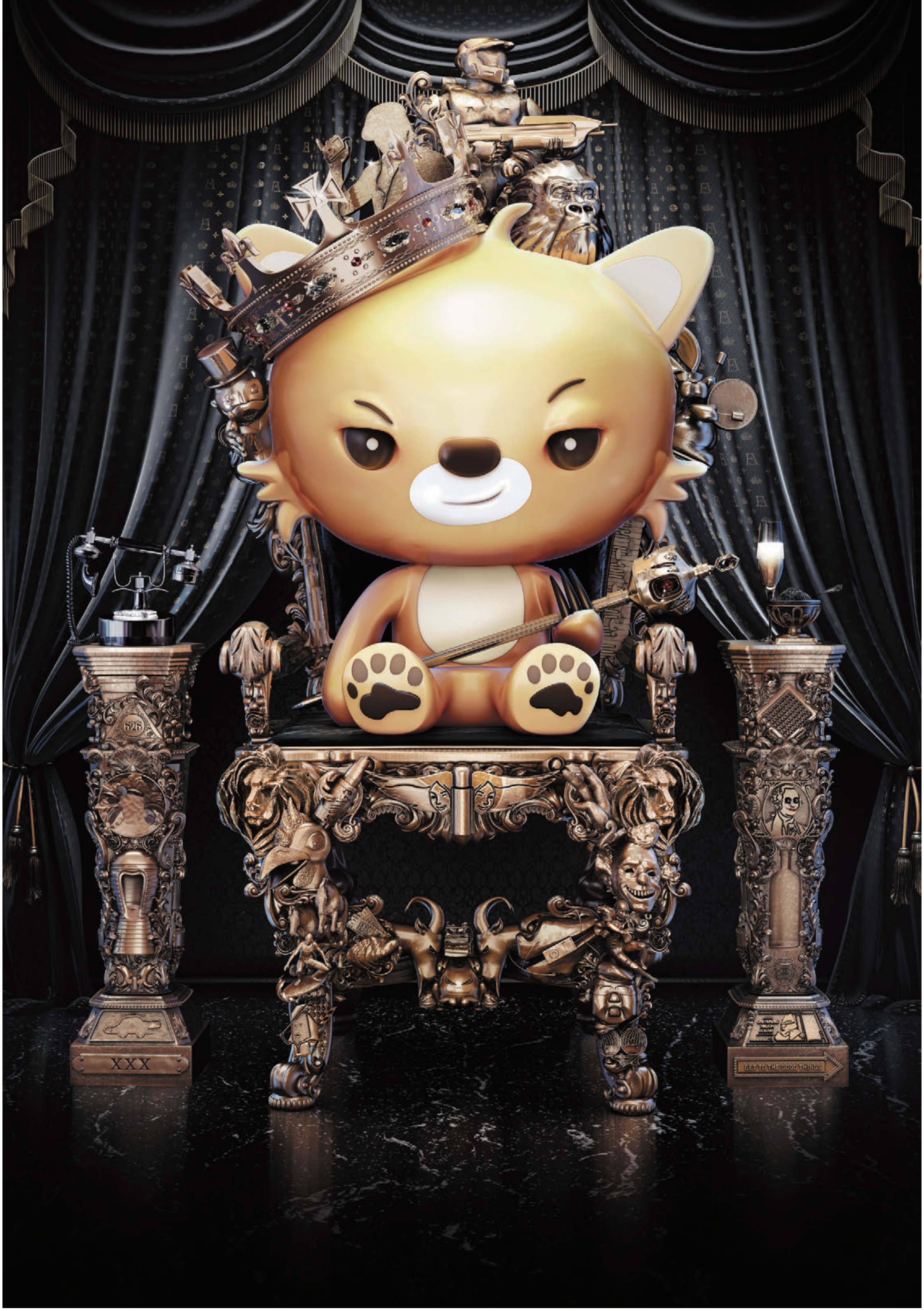
年轻的时候，我以为自己最后会成为一名类似于科学家的人。我从没想过自己还有艺术天分，并且当时好像更擅长学数学和做科学研究，但事情的发展远远超出了想象！

你的设计风格是如何形成的？是什么让你探索并完善了这种风格，你认为这种风格最突出的特征是什么？

我还没发现自己的作品属于哪种特定的艺术风格，我喜欢尝试所有的设计类型。据我所知，所有艺术类型都充满了优秀的设计。如果需要，我会利用任何技术或是风格来创作具有视觉冲击力的设计。我创作了大量的排版插画，部分原因是市场对这类作品有一定的需求，另外就是我具备类似的创作能力。只要我的个人简历中有一些能形成风格的作品，其他人可能就会委托我做更多类似的设计，这种类型的作品也就慢慢变成了我工作中最重要的部分。

你创作的流程是怎么样的？可以分成几个步骤？

我创作的流程取决于项目的类型。有时项目需要用到 3D 技术，那么我会在使用 Photoshop 之前在 3D 软件中完成一部分工作。如果项目更多的是基于照片的任务，那么我会花大量时间浏览照片，来找到最适合用来作为素材的图像。无论从什么样的工作开始，我最后都会用 Photoshop 完成设计，并用我的标准技巧为作品添加上那些我喜欢的光泽和细节。


XXX
GET TO THE GOOD THINGS



计算机在你的创作过程中扮演什么样的角色?

我是一个纯粹的数码插画师，用计算机创作了所有的作品，几乎没有任何例外。通常，如果有 3D 软件比较难以处理的形状，我会徒手绘制草图，但这种情况很少。对我来说，计算机软件赋予了我实现自己想法的力量和灵活性，用传统的创作方法，我根本无法完成同样的作品。

你比较钦佩的艺术家或设计师有哪些?

在 Depthcore 网站上有很多个人作品都激发了我的设计灵感。另外我也经常浏览其他不同类型的东西，曾经浏览过并喜爱的作品不胜枚举。我比较喜欢艺术家杰夫 • 索托，还有其他从事视觉效果界的艺术家，如彩绘设计师、概念艺术家等。


BIRTHDAY


GO
PLAY





你最为骄傲的个人作品有哪些？为什么这些作品那么重要？

我很得意于今年早些时候创作的两幅作品：《茱莉亚》（*Julia*）和《起源》（*Origins*），它们都耗费了我大量的时间和精力，也是我第一次用高级 3D 技术创作的作品，其效果用 Photoshop 是无法实现的。对我来说，它们可能是我今后努力方向的缩影。



除了钱，你还从自己的工作中得到了什么？这些对你的生活有多重要？

我非常享受创作一幅图像的过程，这也是我最高兴的时候。我能连续数个小时用计算机进行创作，甚至会忘却时间的流逝。完成一幅自己喜欢的作品，并坐下来仔细品味，这些过程带来的满足感能持续好几天。

不幸的是，在那之后我很快就会对自己完成的设计感到厌倦，希望能创作出一些新东西。我认为人不能对自己的成绩太骄傲自满，固步自封，而要勇于开拓，求新求变。我把自己的插画当做是未来更理想创作的铺垫。

对于那些刚开始从事这个行业的人，你有些什么样的建议？

品味并享受自己所做的事情！尝试去做自己的设计，不要步人后尘。如果刚开始没有达到比较好的效果，不要灰心丧气，任何人都是从零起步的。





教程

用Photoshop创作超现实主义作品

超现实主义是我最喜欢的艺术风格之一，因为它表现的内容超越了现实，并试图用艺术手法表现那些潜意识里的东西。如果你欣赏过一些超现实的图像，就会注意到地平线和天空之类的元素都是用如沙漠和蓝色的配色表现的，在萨尔瓦多•达利的作品中犹是如此。

在这个教程中，我将向大家展示如何用 Photoshop 创作出超现实主义的作品。我们将把一些素材图片编辑融合在一起，以实现超现实风格。过程很简单，但比较冗长。寻找图片，调整配色，完善细节让作品看上去更酷，这些过程最少要两个小时才能完成。

步骤1

为了创作超越现实的图像，通常需要一些关于沙漠或沙丘的图片。在这个教程中，我使用了来自 Shutterstock 的图片素材，它拥有很好的配色效果。读者可以通过链接 http://www.shutterstock.com/pic-72629506/stock-photo-sahara-desert-safari-off-road-vehicle-driving-in-the-awbari-sand-sea-libya.html 下载（参见图 1）。

步骤2

我选择的图片素材存在的唯一问题是上面有辆汽车。我用污点修复画笔工具（类型为内容识别）将其抹掉（参见图 2）。这个工具非常有用，你只需要用画笔涂抹需要去掉的区域，Photoshop 会用适当的内容对其进行填充。

步骤3

把画面处理干净（参见图 3）

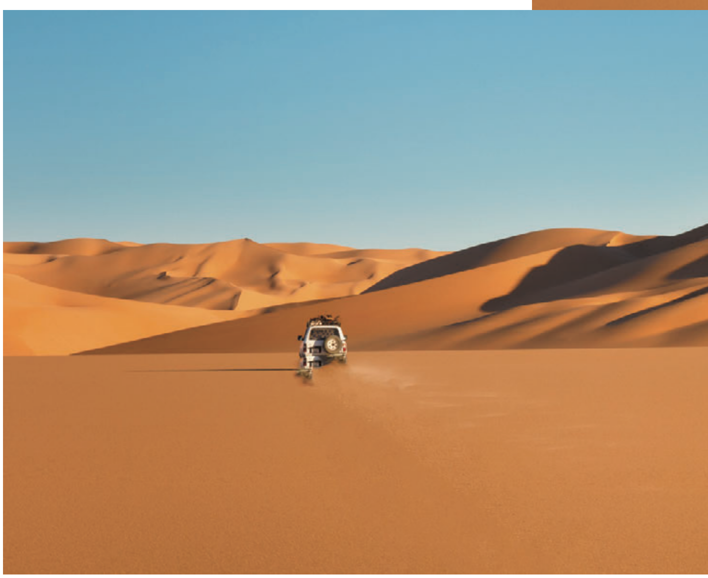
1



2



3



步骤4

继续用污点修复画笔处理画面（参见图 4）。

步骤5

这幅图片展示了处理后的画面应有的样子，其效果非常不错。

步骤6

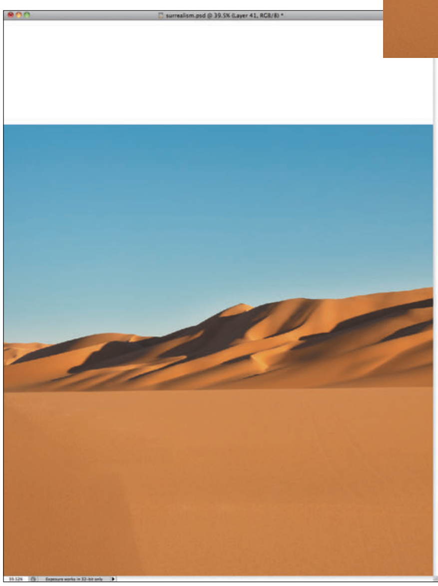
用信纸格式新建一个文件[1]。导入沙丘图片，并放置在新建文件中。把有沙子的区域调整得更大一些，使用矩形选框（M）工具，选择编辑 > 变形 > 缩放就可以完成了（参见图 6）。

4



5





6

① 菜单顺序为：文件 > 新建，选择“预设”为“美国标准纸张”，“大小”选项选择“美国信纸”。——译者注

步骤7

现在添加另外一幅照片素材。此处使用的图片同样来自 Shutterstock，读者可以通过链接 www.shutterstock.com/pic-46881736/stock-photo-extreme-terrain-sahara-desert.html 下载。把新导入的图片放在原始图像的上一层（参见图 7）。

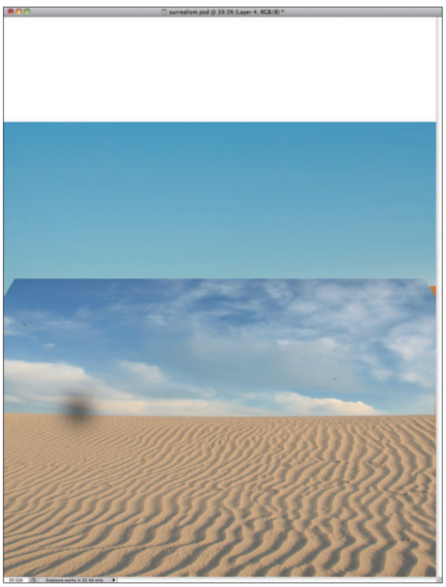
步骤8

现在需要去掉天空和沙丘，把新导入的图像放置在最上层，将其混合模式改为叠加。使用橡皮擦（E）工具把地平线以上的图像都擦掉（参见图 8）。

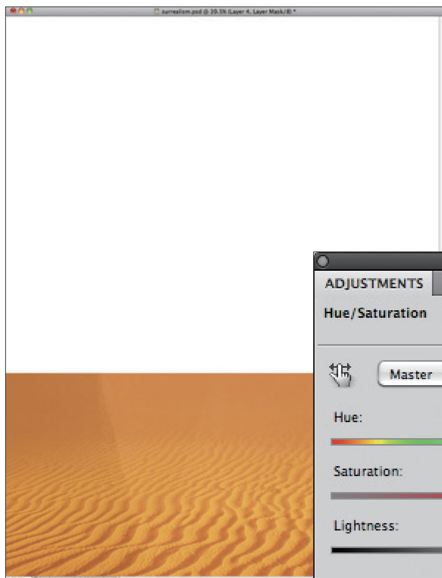
步骤9

选择图层 > 新建调整图层 > 色相 / 饱和度，设定色相值为 −5，饱和度值为 48，明度值为 −5。选择图层 > 创建剪贴蒙版，确保调整图层位于想要应用设定效果图层的上一层（参见图 9）。这样，调整图层的效果就只应用到其下一图层的内容，而不会影响其他图层。

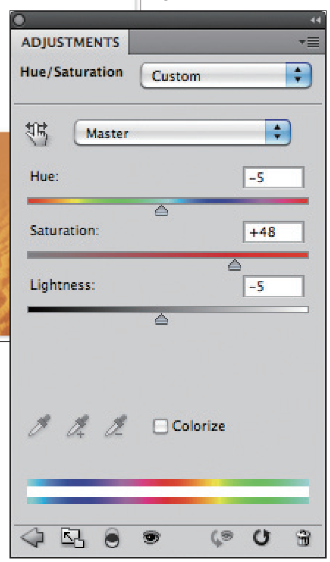
7



8



9



步骤10

在最下方新建一图层，用蓝色渐变进行填充，我使用的深蓝色为“#469ccd”，浅蓝色为“#4c9ece”（参见图10）。

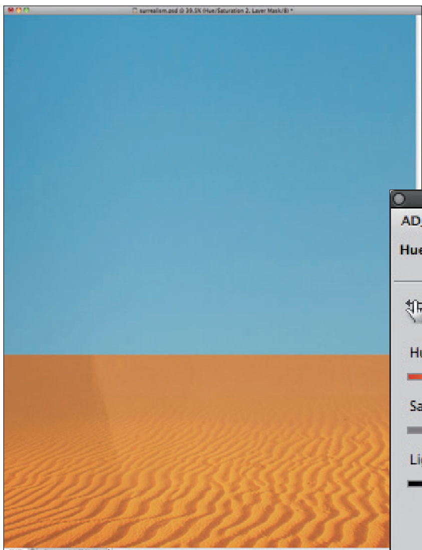
步骤11

在最上方添加另外一层调整图层，选择图层 > 新建调整图层 > 色相/饱和度，设定色相值为0，饱和度值为–28，明度值为–5（参见图11）。

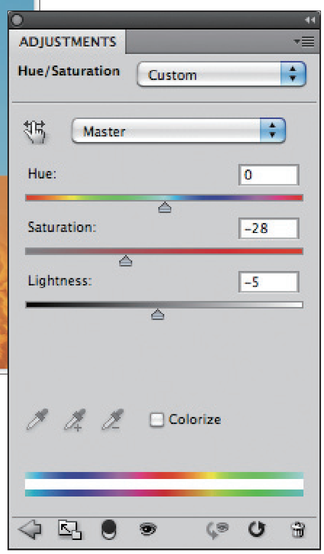
步骤12

选择图层 > 新建调整图层 > 色阶，设定黑色输入值为45，灰色输入值为1，白色输入值为255（参见图12）。

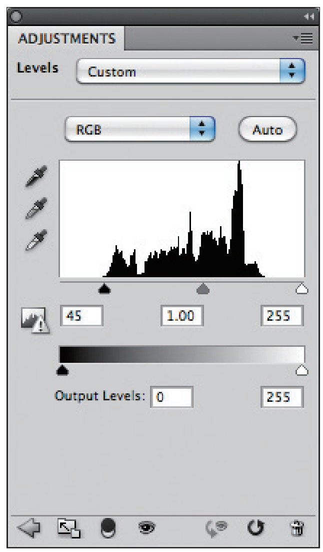
10



11



12



步骤13

此处要添加一个月亮——在一幅超现实主义图像中，白天的月亮总是非常重要的表现元素。此处使用的图片同样来自 Shutterstock，读者可以通过链接 www.shutterstock.com/pic-40812199/stock-photo-moon.html 下载（参见图 13）。

步骤14

将图像的混合模式改变为滤色，这会让黑色变成透明（参见图 14）。

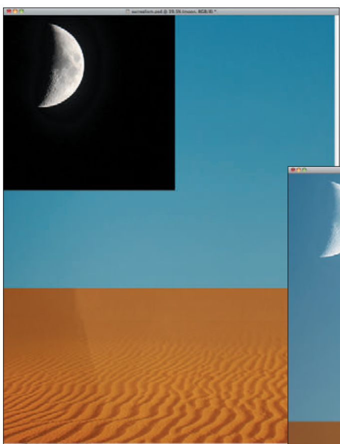
步骤15

现在需要把天空调整一下，让它看上去具有启示性。正如前面所讲的那样，这幅作品仅仅是不同图片的混合。这一步使用的图片素材来自 www.shutterstock.com/pic-73900090/stock-photo-railway-to-horizon.html。我只使用了这幅图像的天空，把它放在文件中，设定混合模式为强光（参见图 15）。

步骤16

步骤 15 中的地平线看上去不太真实，因为它与天空的过渡不太平滑。为了处理这一问题，我们要用橡皮擦工具或图层蒙版，让沙子渐渐消失在天空中（参见图 16）。

13



14



15



16



步骤17

在最上方新建一图层，选择画笔工具，设定颜色为棕色（#a87434），然后用画笔涂抹从地面中间位置到天空的一半的区域（参见图 17）

步骤18

把棕色层的混合模式设定为强光，不透明度为 60%（参见图 18）。

步骤19

在步骤 16 的图片中，月亮太亮了，我们需要将其不透明度设定为 70%（参见图 19）。至此，超现实风格的环境已经基本完成，下面需要添加一些其他图形元素。

17



18



19



步骤20

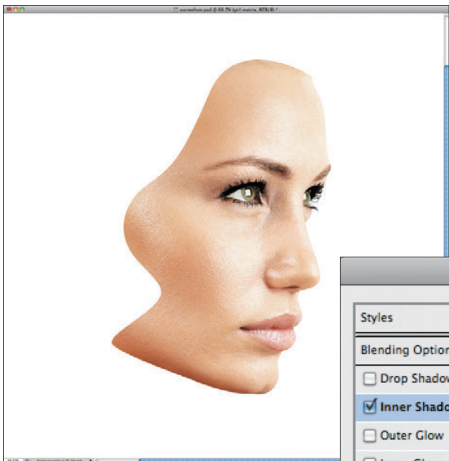
选择一幅模特图像，我使用的来自 www.shutterstock.com/pic-73496035/stock-photo-beautiful-female-face-sexy-model-closeup-portrait-isolated-on-white-background-glamour-fashion.html。

使用套索（L）或钢笔（P）工具选择模特脸部的一部分，将此作为设计素材，删除掉其他内容，仅保留选择的部分（参见图 20）。

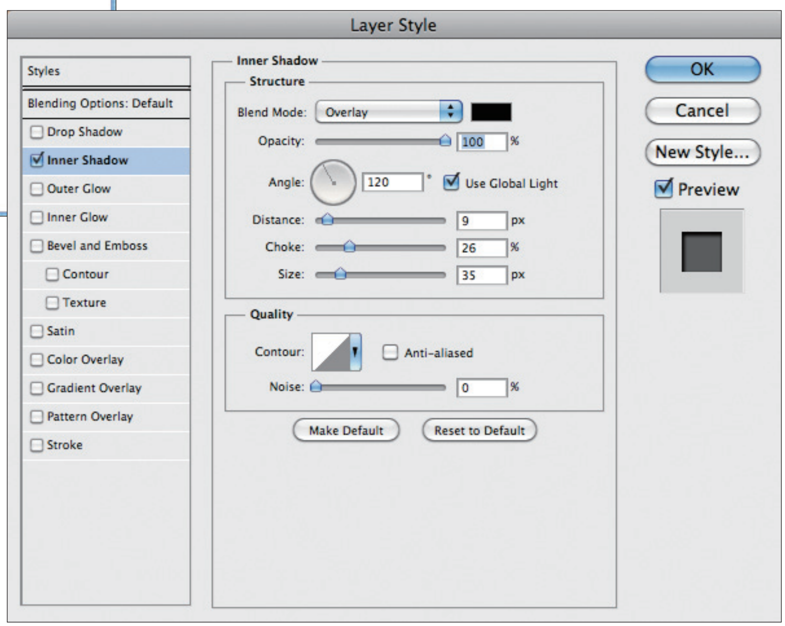
步骤21

选择图层 > 图层样式 > 内阴影，设定其混合模式为叠加，不透明度为 100%，角度为 120°，距离为 9 像素，阻塞为 26%，大小为 35 像素（参见图 21）。

20



21



步骤22

应用这些新的设定以后，对比结果与图 22 的差异。继续调整设定参数，使得结果与图 22 一致。

22



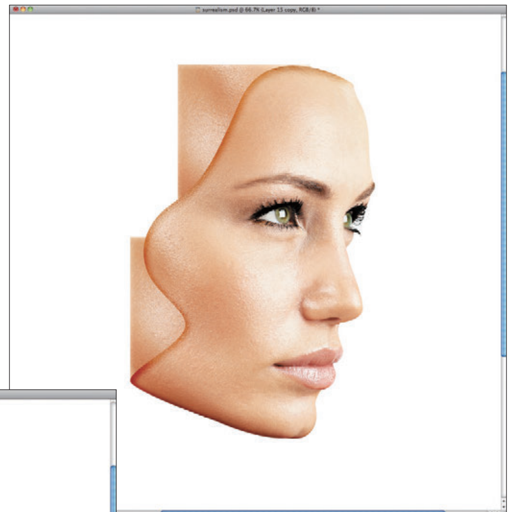
步骤23

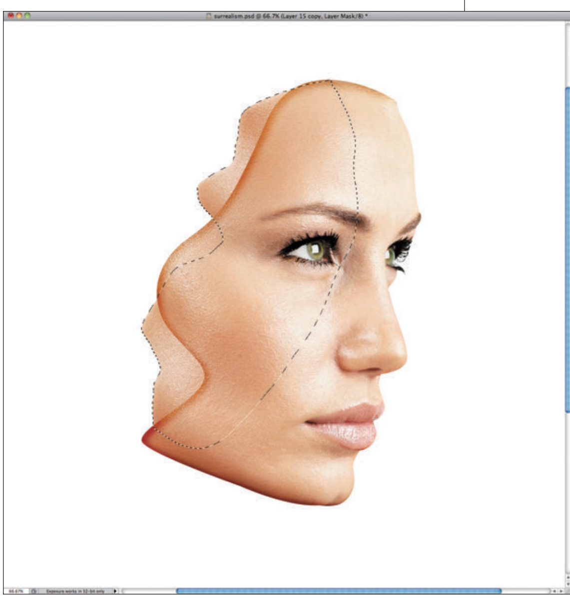
选择模特脸部的一块皮肤，复制并粘贴，用它来创建脸部皮肤的反面，使其像身体其他部位的皮肤一样（参见图 23）。

步骤24

利用套索（L）工具调整图 24 所示区域，使其看上去更自然一些，然后遮住上一步制作的皮肤。

23





24

步骤25

复制上一步完成的图层，将其混合模式设定为线性加深，这样会让图层的颜色更深（参见图 25）。

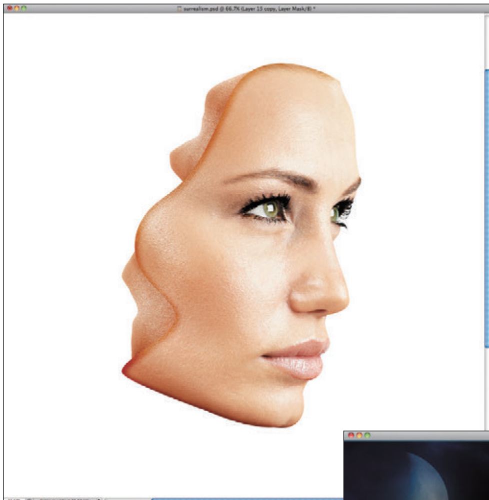
步骤26

复制步骤 24 完成的图层，选择图像 > 调整 > 去色。将这一层的混合模式设定为柔光，所得效果应该与图 26 一致。下面需要把这幅图像添加到刚才的超现实场景中去。

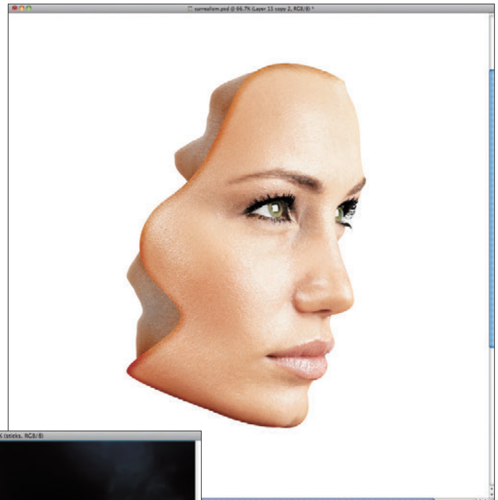
步骤27

将用来制作模特脸部的图层合并为一层，并将其放入到作品中（参见图 27）。

25



26





27

步骤28

复制模特面部所在层，选择图层 > 调整 > 去色，然后选择图层 > 创建剪贴蒙版，把混合模式设定为柔光（参见图 28）。

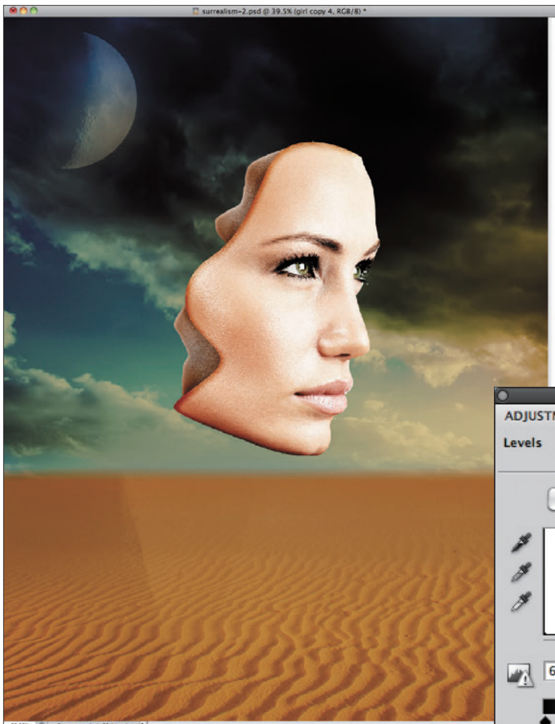
步骤29

选择图层 > 新建调整图层 > 色阶，设定黑色输入值为 63，灰色输入值为 0.88，白色输入值为 246。选择图层 > 创建剪贴蒙版，也为这一层创建一个剪贴蒙版。将这剪贴蒙版层放在最上方，然后是黑白层，接下来是上一步复制所得层。

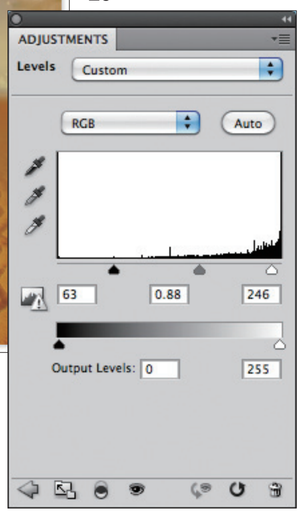
步骤30

选择图层 > 新建调整图层 > 色相 / 饱和度，设定色相值为 0，饱和度为 –61，明度为 0（参见图 30）。

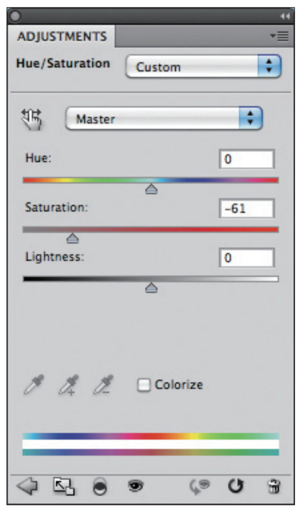
28



29



30



步骤31

将所得结果与图 31 相比较，通过调整步骤 27~30 的相关参数，使所得结果与图 31 一致。

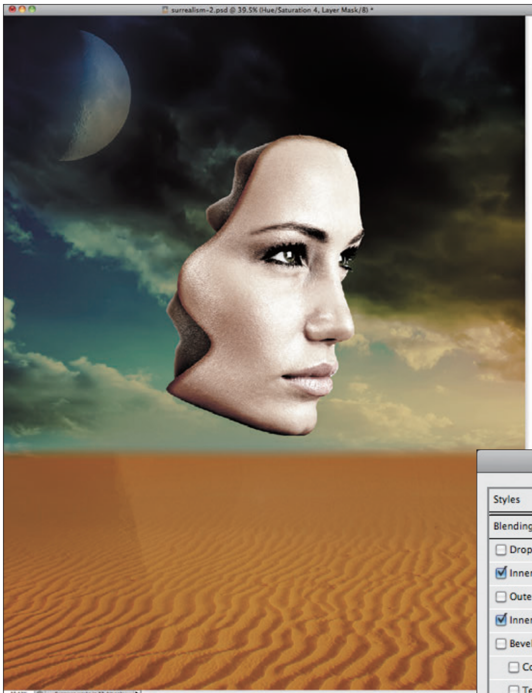
步骤32

在最上方新建一层，用画笔工具，选择小的圆形画笔形状，绘制一些把模特的脸支撑在空中的杆。注意，两个杆位于模特脸的前方，另外两个位于后方（参见图 32）。

步骤33

选择刚才创建的层，并选择图层 > 图层样式 > 图案叠加，图案样式为纤维纸①（参见图 33）。

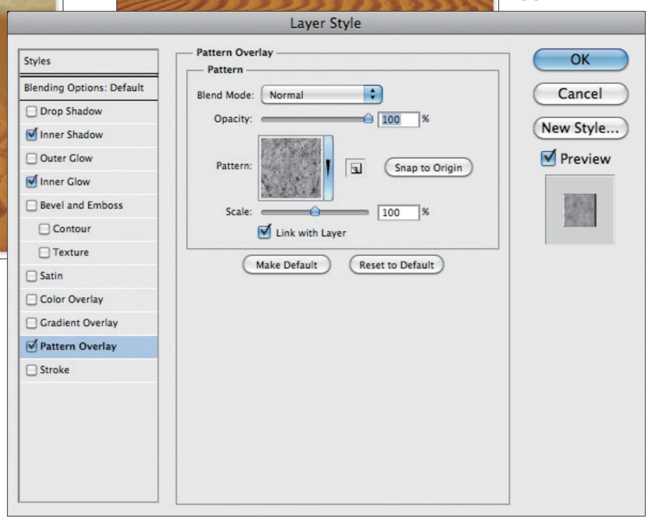
31



32



33



① 在图案选项中选择灰度纸图案库，纤维纸位于第一行第五项。——译者注

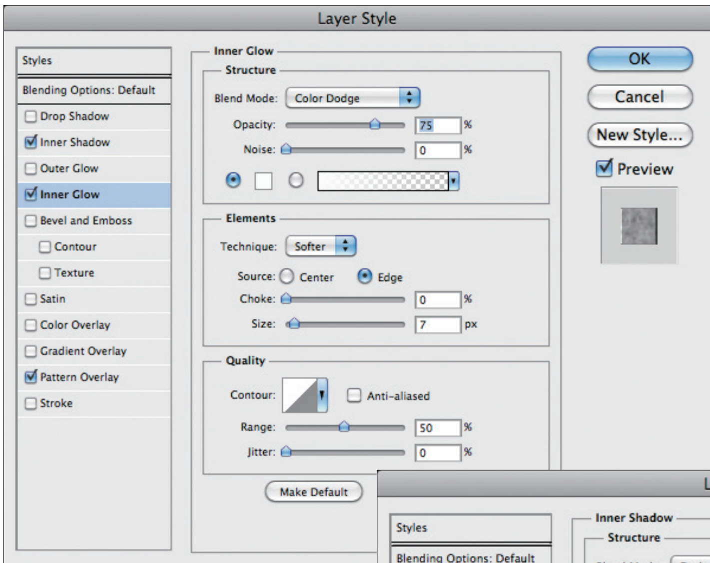
步骤34

选择内发光，并设定混合模式为颜色减淡，不透明度为 75%，杂色为 0，源为边缘，阻塞为 0，大小为 7 像素（参见图 34）。

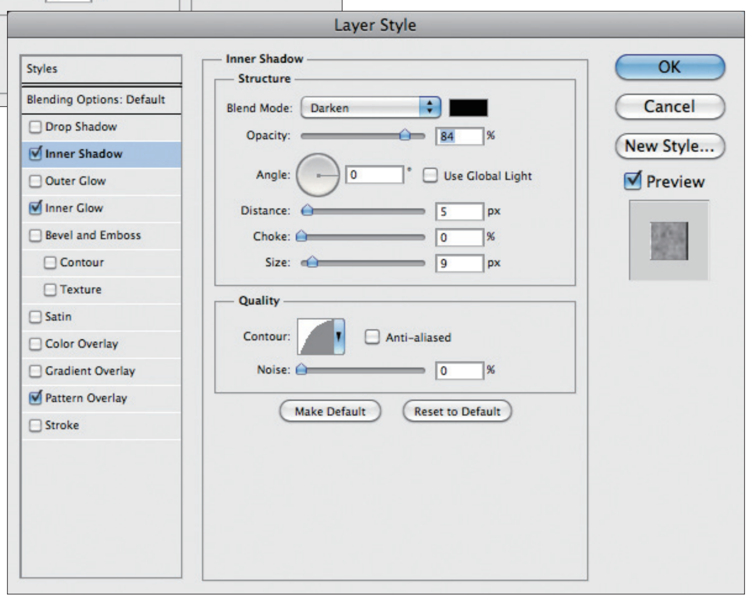
步骤35

最后一项选择内阴影，设定阴影颜色为黑色，混合模式为变暗，不透明度为 84%，距离为 5 像素，阻塞为 0%，大小为 9 像素（参见图 35）。

34



35



步骤36

至此所得就是最后的样式，注意使支撑模特脸的杆看上去非常真实（参见图 36）。

步骤37

选择画笔工具，使用非常柔软的笔刷为支撑模特脸的杆绘制一些阴影（参见图 37）。

36



37



步骤38

将这些图层组成一组，放入一个文件夹中，并将文件夹的混合模式改变为颜色加深（参见图 38）。

38



步骤39

在颜色加深的文件夹里新建一层，在杆与地面接触的地方创建一些阴影效果（参见图 39）。

步骤40

选择画笔（B）工具，用非常柔软的笔刷为模特的脸和支撑的杆制作一些阴影，通过调整不透明度为 30% 把模特的嘴唇染成黑色（参见图 40）。

步骤41

选择所有用来制作脸和支撑杆的图层，把它们组成一组并放在一个新文件夹里。复制此文件夹，并把刚才的图层组合并成一层。调整其大小，并选择滤镜 > 模糊 > 高斯模糊，设定半径为 5 像素。再次复制，并调整大小，至此已有三个模特脸。参考图 41 进行调整。

39



40



41



步骤42

如果没有一个朝着地平线走的人，那么这幅作品还算不上是超现实主义作品。为了添加这一关键性元素，我特别使用了一个穿着化学防护服走路的科学家的图像，读者可以通过链接 www.shutterstock.com/pic-66287641/stock-photo-the-scientifc-ecologist-in-overalls-leaves-afar.html 下载。把科学家从背景中抽取出来，并放置到我们创作的超现实主义作品中。选择图像 > 调整 > 去色，然后选择图像 > 调整 > 色阶，增加黑色输入，减少白色输入以增强图像的对比（参见图 42）。

步骤43

新增一图层，选择画笔设定黑色为画笔色，为科学家创建一个不透明度为 50% 的阴影（参见图 43）。

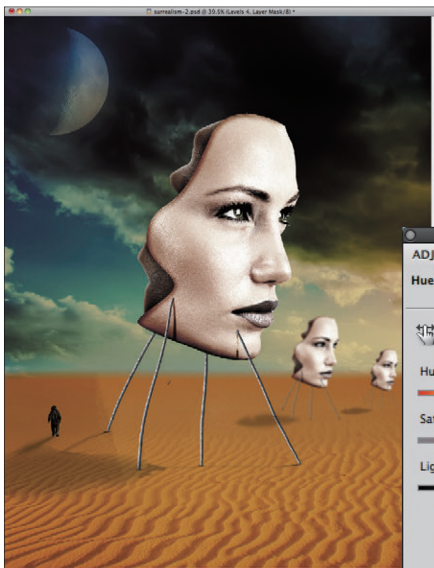
步骤44

选择图层 > 新建调整图层 > 色相 / 饱和度，将这一层放在所有图层的上方，选择色相值为 0，饱和度为 −20，明度为 +6（参见图 44）。

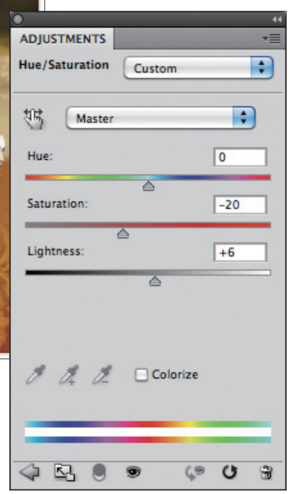
42



43



44



步骤45

在所有层的上方新建一层，并用黑色填充。使用画笔（B）工具，用非常柔软的笔刷（最大的画笔形状）绘制一个白色的椭圆，设定这一层的混合模式为线性加深，不透明度为 30%（参见图 45）。

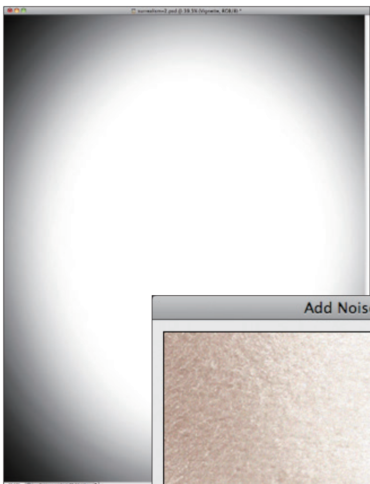
步骤46

选择所有图层，然后复制，把所得图层合并为一层，选择滤镜 > 杂色 > 添加杂色，设定数量为 1.5%，高斯分布（参见图 46）。

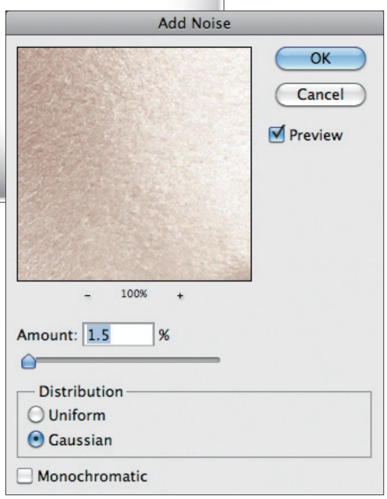
总结

虽然这个教程很长，但创作过程和所用的技术像创作一幅普通图像一样简单。创作超现实主义作品时，最重要的是在开始创作前保持清醒的头脑，知道要实现什么样的效果，并寻找能够实现创意的图片素材。这种风格最大的魅力在于它非常抽象，因为超现实主义的目的是表现人的潜意识，而不是现实中的物体，所以，只要能表现你大脑中的图像，无论怎样做都是可以的！

45



46



47



索引：艺术家与设计师


写给大家看的设计书


写给大家看的Web设计书


The Web Designer's Idea Book
网页设计创意书


The Web Designer's Idea Book
网页设计创意书（卷2）

Abduzeedo Inspiration Guide

For Designers 创·设计

"只有'无与伦比'能够形容这本书！很棒的作品、教程和采访，对于Web设计师或想从事任何领域艺术设计的人来说，这都是本不可或缺的书！"

——克劳迪奥，亚马逊书评

巴西的设计师Fábio Sasso创建了Abduzeedo网站，并打造成全球最受欢迎的设计创意资源与教程网站之一。他带领Abduzeedo网站的设计师和管理人员为我们创作了这本现代设计的权威指南。

本书详尽地介绍了七种核心设计风格流派：抽象艺术、复古风格、插画艺术、照片处理艺术、光效应艺术、矢量艺术和新超现实主义。在每一章中，作者首先介绍了特定的设计风格流派及其关键技巧，随后为读者呈上了相应设计流派的经典作品。接下来，你将读到作者对这些优秀艺术家、设计师进行的采访。每章的最后部分还有详尽的设计教程，指导读者用Photoshop、Illustrator和自己的设计天赋创作出相应风格的设计作品。

无论你是想寻找设计创意和灵感，还是想提升设计技能，本书都能满足你的需求。在本书中汲取能量，然后在新世界里实现你的创意吧！

图灵社区：www.ituring.com.cn
反馈/投稿/推荐邮箱：contact@turingbook.com
热线：(010)51095186转604
分类建议：平面设计
人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn

ISBN 978-7-115-26873-0
定价：59.00元